ISBN4-8402-3165-6

C0076 ¥1500E

発行●メディアワークス

定価：本体1500円

※消費税が別に加算されます

ARMORED CORE
LAST RAVEN

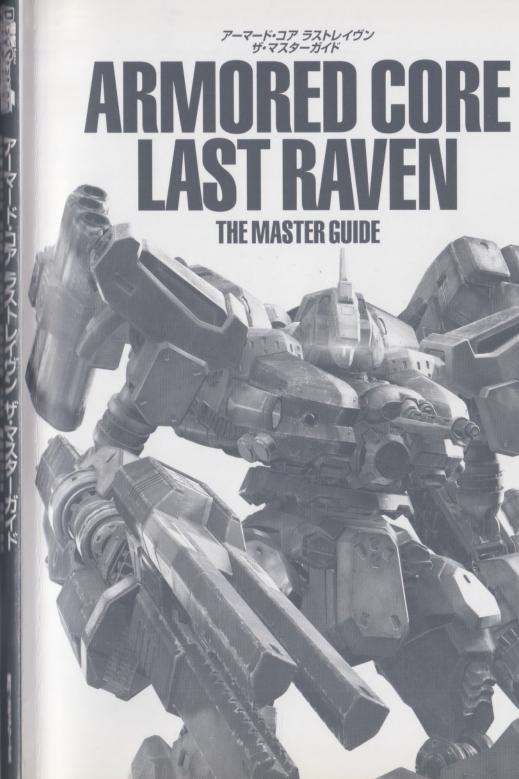
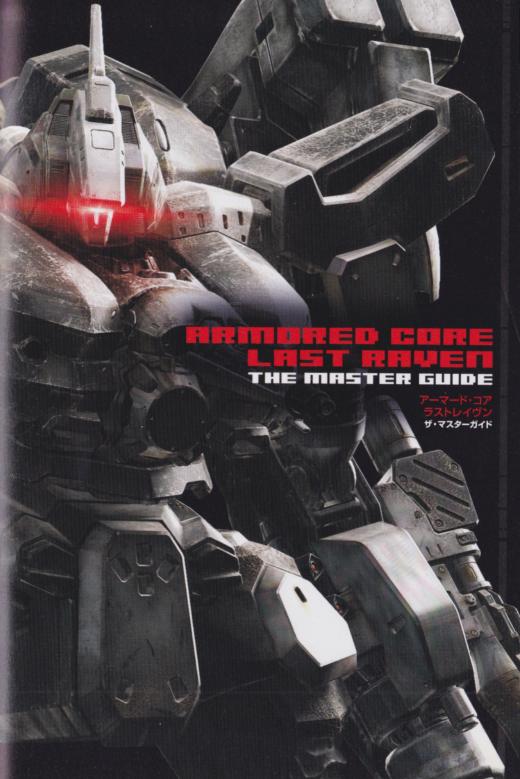
電撃PlayStation

アーマード・コア ラストレイヴン ザ・マスターガイド
ARMORED CORE LAST RAVEN THE MASTER GUIDE

発行／メディアワークス

電撃PlayStation
10th Works anniversary ARMORED CORE
ARMORED CORE
LAST RAVEN
THE MASTER GUIDE
アーマード・コア ラストレイヴン
ザ・マスターガイド

アーマード・コア ラストレイヴン
ザ・マスターガイド
ARMORED CORE
LAST RAVEN
THE MASTER GUIDE
アーマード・コア ラストレイヴン ザ・マスターガイド

ARMORED CORE
LAST RAVEN
THE MASTER GUIDE
アーマード・コア
ラストレイヴン
ザ・マスターガイド

正体不明の特攻兵器が引き起こした破壊と混乱によって
権力機構としての企業体は大きくその力を失った

ACを駆る傭兵「レイヴン」
その統括組織である「レイヴンズアーク」もまた、
特攻兵器との戦闘によって、その機能を停止させてしまう

事態を重くみた各企業の代表たちは、
お互いの権益を守るため、連合統括機構「アライアンス」を設立

そして、半年の歳月が流れた

アライアンスが徐々にその機能を発揮し始め、
あらたな秩序が生まれようとした矢先、
ひとつの声明が世界を震撼させる

『アライアンスの打倒』そして、
『レイヴンによるあらたな秩序の創出』

提唱者は「バーテックス」を名乗る武装集団
それを率いていたのは、行方不明とされていた
レイヴンズアーク主宰「ジャック・O」であった

ジャックのまいた火種は瞬く間に大きな戦火となり、
生き残っていたレイヴンも、その火中に身を投じることとなる

そして今、
バーテックスの予告したアライアンス襲撃決行まで
——残り24時間

CONTENTS

ARMORED CORE LAST RAVEN
THE MASTER GUIDE

システム編

GAME MODE
ゲームモード紹介

『アーマード・コア ラストレイヴン』のゲームモードは、ストーリーが語られる本編と、友だちとの対戦ができるモードの2つ。各モードの特徴を知っておこう。

NEW(LOAD)GAME
ミッションとアリーナに挑む本編

「NEW(LOAD)GAME」を選んでプレイする本編は『アーマード・コア ネクサス』の続編となっており、連合統括機構アライアンスに対して宣戦布告をした武装集団バーテックスが、襲撃を決行するまでの24時間が舞台となる。プレイヤーがアーマード・コア(以下AC)のパイロット(レイヴン)となり、24時間の間にさまざまなミッションを遂行することでストーリーが進行していく。また、本編中ではアリーナという仮想空間で1対1のAC戦を行い、賞金を稼ぐこともできる。

▼ここがメイン画面。「MISSION」を選べばストーリーを進められ、「VR ARENA」でアリーナに挑戦できる

メイン画面メニューの概要

MISSION ミッション
▶P.008/051

ミッションとは、アライアンスやバーテックスといった組織からレイヴンに出される依頼のこと。依頼には護衛や施設の破壊などの目標があり、契約をしてその目標を達成するとクリアとなる。ミッションをクリアすることで時間が進み、徐々に22時間後の決戦へと近づいていくのだ。なお、目標を達成できなかったりACが大破した場合はゲームオーバーになるが、リトライを選べば再挑戦できる。

VR ARENA VR アリーナ
▶P.042

「VR」とは「バーチャル」の意味。「VR ARENA」とはその名のとおり、仮想空間で総勢30体のランカーACと1対1の戦いを行うものだ。相手を撃破すれば勝利という単純明快なルールで、バーチャルなだけに負けてもゲームオーバーにはならない。ただし、ランカーACに挑戦するには、一定のクレジットが必要になる。また、勝敗に関係なく時間経過がないというのも特徴だ。

GARAGE ガレージ
▶P.024

ACを組んだり、パーツの売買を行う場所。また、戦闘画面に表示する情報パネルを追加したり(P.013参照)、「VR AC test」でACのテスト操作を行うこともできる。

INFORMATION インフォメーション

「受信したメールの閲覧」「レイヴンのリスト」「遂行したミッションの報告書」「組織や勢力、兵器などの説明が見られる用語集」といった4種類の情報を確認できる。

SYSTEM システム

本編の記録をセーブ(ロード)する場所。ほかにもサウンドの音量や出力の設定、コントローラタイプの設定(P.016参照)や、操作ボタンのカスタマイズを行える。

VERSUS

最強のレイヴンを決める対戦モード

「VERSUS」では自分で組んだACを使って、プレイヤー同士での対戦を存分に楽しめる。対戦方法は1台の“PlayStation 2”で行う「Stand alone」と、接続機器を必要とする「Network」「i.LINK」の3種類があり、Stand aloneは2人、Network、i.LINKは最大4人までのプレイヤーと腕を競うことができる。ここでは、バトルロイヤルやチーム戦といったさまざまな形式で戦えるほか、パーツの使用を制限するレギュレーション(P.050参照)といった独自のルールも決められるのだ。

◀高性能なパーツや強力な武器をレギュレーションで使用禁止にすれば、対戦がさらに盛り上がるはずだ。

対戦の方法

Stand alone スタンドアローン

画面を分割して2人で対戦

1台の“PlayStation 2”で対戦を行う方法。2人対戦のほかに、1人でCOM(コンピュータの操作するAC)を相手に戦うこともできる。接続機器を必要としないので手軽に対戦を楽しむには申し分ないが、プレイヤー同士で戦う場合は画面を分割表示するため、画面情報がやや見づらいことが難点。ちなみに、プレイヤー2人の対戦にCOM2機を加えれば、簡易4機対戦となる。

Network or i.LINK ネットワーク、i.LINK

最大4人まで対戦可能

3人以上のプレイヤーで対戦できるのはこれらの方法のみ。ただし、Networkでは“PlayStation 2”専用ネットワークアダプターか“PlayStation BB Unit”、i.LINKではi.LINK端子搭載“PlayStation 2”のほかに、各機器を接続するケーブルなども用意する必要がある。Stand aloneとは違い準備はたいへんだが、フルスクリーンでの対戦はその苦労に報いてくれるほど十分に魅力的だ。

「CONVERT」で前作からパーツを引き継ぐ

タイトル画面から選べる「CONVERT」では、前作『アーマード・コア ネクサス』か『アーマード・コア ナインブレイカー』のセーブデータをコンバートしてゲームを始めることができる。これを行うと、そのデータで組んでいたACと所持していたパーツを引き継いだ状態でスタートできるのだ。ただし、引き継いだパーツのうち売却可能なものはすべてUSED扱い(P.026参照)となるほか、「NEW GAME」で始めた場合は初期状態で30万あるクレジットが、0となる。

◀引き継いだパーツのチューニング(P.026参照)は、装備中のものも含めすべて初期化されている。

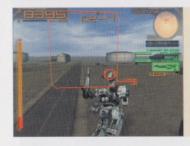
MISSION
ミッションの進め方

出撃する前に、ミッションの進め方やクリアするために必要なことを知っておいてもらいたい。とくに本編を進めるうえで最も重要となる「時間経過」の概念は要チェックだ。

ミッションをクリアして24時間を戦い抜く

本編のストーリーは、午前8時から始まる。これはアライアンスに宣戦布告したバーテックスによる襲撃決行まで、残り22時間の時点。そして、プレイヤーが1つのミッションをクリアするたびに時間が経過していき、午前6時を迎えるとエンディングとなるのだ。

なお、ミッションを1つクリアしたときに経過する時間は基本的に2時間だが、1時間のものもある。ゲーム上では、経過する時間はミッションをクリアするまでわからないので、P.051からのミッション編を参照してほしい。

◀ミッションをクリアしてクレジットをもらい、パーツを購入するという流れで愛機を強化していく。

時間の流れ

08:00

受けたいミッションを選ぶ

まずはメイン画面の「MISSION」でミッションを選択。時間帯によって受けられる数が変化するため、各ミッションの内容や作戦目標をそのつど確認すること。内容確認後に契約するかしないかを選べるので、すべてのミッション内容を確認してから、自分が受けたいものを選べばいい。

ミッションに出撃し、作戦目標を達成する

受けるミッションを決めたら、契約をする前にいったんメイン画面にもどり、「GARAGE」でミッションの内容に合ったACを組み上げる(詳細はP.024参照)。ACを組み終えたらいよいよ出撃だ。出撃後は、ミッションごとに定められた作戦目標(P.010参照)を達成すればクリアとなる。

時間が経過して次のミッションが出現

クリアすると報酬がもらえる。そして1時間か2時間が経過して、あらたなミッションが出現。以降はこの繰り返しで進行していき、午前4時もしくは5時のミッションをクリアするとエンディングとなる。なお、ミッションのなかには追加依頼(右ページ参照)が発生するものもある。

10:00

選んだミッションによってストーリーが分岐

ミッションは同じ時間帯に複数のクライアントから同時に依頼されることが多く、その場合はプレイヤーが1つを選択することになる。このとき契約しなかったミッションは、次の時間帯ではプレイヤー以外のレイヴンが契約して遂行したか失敗した、もしくは誰も契約なかったという設定になっている。このように、プレイヤーがどのミッションを選ぶかによって、ストーリーが分岐し、展開が変わってくるのだ。

◀クリア後にメールが届き、分岐による戦況の変化がわかることも。

分岐発生の例

8時で選べる3つのミッションのうち……

「NEW GAME」開始直後の8時に選べるミッションのうち、❶「産業区侵入者排除」、❷「管理局強行偵察」とでクリア後の違いを比べてみる。

08:00

❶選択

❷選択

❶「産業区侵入者排除」クリア後

10時台のミッションは3つ。じつは❷のミッションにレイヴンが登場するのだが、❶では遭遇しなかったため、のちに戦う可能性がある。

10:00

❷「管理局強行偵察」クリア後

10時台の出現ミッションは2つだけ。また、ミッション内でレイヴンを1人撃破したので、今後そのレイヴンは出現しなくなるのだ。

10:00

ミッション遂行後や途中で分岐が発生することも

ほとんどのミッションは、選択時に説明される作戦目標を満たすとクリアとなり、メイン画面にもどる。しかし、なかには目標達成と同時に「追加依頼」が発生することがある。追加依頼を受けるかどうかはプレイヤーの自由だが、受けた場合と受けなかった場合とでストーリーやその後に発生するミッションが変化するのだ。通常ミッションと追加依頼をクリアすると2時間経過するが、追加依頼を受けなかった場合は1時間しか経過しない。

追加依頼受諾の流れ

目標達成後、追加依頼が発生

条件を満たすと追加依頼を受諾

追加依頼が発生すると、オペレータが依頼を受けるための条件を教えてくれる。受ける場合は指示にしたがおう。その場合は追加依頼発生時のACのまま挑むことになり、失敗すると発生前のミッションからやり直しとなる。自機の状態から受けるかどうか判断しよう。

ミッションのクリア方法をチェック

一言でミッションといっても、その作戦目標と内容は千差万別。これらをスムーズにクリアできるかどうかは、目標と内容に合ったセッティングを行ったACで出撃できるかどうかにかかっている。ここで重要となるのが、ミッション選択時に表示される情報だ。これには具体的な作戦目標や出現する敵の種類が記されているので、この情報をもとにACのセッティングを行えばいいのだ。例えば施設内のターゲットを破壊するなら、オートマップ機能付きの頭部(P.021参照)、といった具合だ。

◀ミッションに不利なACで出撃すると、何もできずに失敗になってしまいやすい。情報確認は必須だ。

ミッションによって作戦目標は異なる

クリアの条件となる作戦目標は、ミッションによって異なっている。敵ACを撃破するものから味方機の護衛、ターゲットの破壊など、その種類は実に多彩だ。また、なかには「敵ACの撃破」という目標を達成すると「残りの敵も全滅させる」という条件が追加されるなど、ミッション情報に表示されていた作戦目標とは成功条件が変わるものがある。P.051からのミッション編に成功条件を掲載しているので参考にしてほしい。

◀目標を達成直後に、オペレータがさらなる目標を伝えてくることも。

主な作戦目標

敵の全滅

敵を全滅させればクリアとなる。なお、敵の増援が現れる場合は、その増援も全滅させる必要がある。

護衛

護衛対象を守りながらほかの条件を満たすというケースが多い。護衛対象が破壊されるとミッション失敗となる。

ターゲット破壊

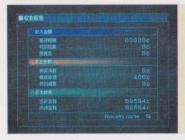
施設や基地内の設備を破壊するというもの。破壊後に基地から脱出するなど、破壊＋αの目標もある。

ミッションを失敗すると……

成功条件を満たせなかったり、自機が大破するか作戦領域外(P.014参照)へ離脱したりすると、ミッション失敗となる。その場合は、ミッションを選ぶ直前の状態からやり直す「Retry mission」か、現在のパーツとセッティング、クレジットを引き継いで最初のミッションからやり直す「Restart game」のどちらかを選べるのだ。受けられるミッションが1つしかなく、どうしてもクリアできないようなときは、後者を選ぶといいだろう。

◀何度もリスタートしてクレジットをため、高いパーツを買うという手も。

報酬額算出の仕組みを理解する

ミッションをクリアすると収支報告画面になり、依頼主から報酬としてクレジットをもらえる。このクレジットは、ACのパーツを購入するために必要なものだ。ただし、報酬はミッション情報画面で表示された額面どおりの金額がもらえるわけではない。ACの修理費や武器の弾薬費、依頼内容を忠実に満たしたかどうかなど、さまざまな要素によって加算や減算がなされたものが最終的な報酬額となる。なるべく多くのクレジットを獲得できるように、下表で仕組みを確認しておこう。

◀弾薬費を節約し、敵の攻撃をなるべく避ければ報酬はほとんど減らない。腕のいいレイヴンほど得をする。

報酬にかかわる要素

	項目	内容
収入金額	獲得報酬	ミッションをクリアしたときにもらえる金額。追加依頼を受けた場合、報酬が増えることがある。また、ミッションによっては報酬がクレジットではないことがある
収入金額	特別加算	ミッション内で特定の行動をとった場合に、報酬に加算される金額
収入金額	懸賞金	ミッション中にレイヴンの乗るACを撃破した場合にもらえる金額。懸賞金はレイヴンごとに異なり、詳細はメイン画面の「INFORMATION」から「Raven list」を選べば確認できる。なお、「Raven list」に掲載されているACを倒すと、報酬とは別に謝礼をもらえることがある
支出金額	弾薬清算	ミッション中に使用した武器の弾薬費
支出金額	機体修理	ミッション中に傷ついたACを修理する金額
支出金額	特別減算	ミッション内で特定の行動をとった場合に、報酬から減算される金額
収支	合計金額	収入金額から支出金額を差し引いた値。これが最終的な報酬金額となる

何度も繰り返しプレイしよう!

24時間を戦い抜いてエンディングを迎えると、クリアデータをセーブすることができる。このデータをロードすれば、クリア時のパーツや所持金を引き継いで午前8時の状態(「VR ARENA」はクリア時のまま)から再びプレイできるのだ。本作には複数のエンディングが用意されているので、ぜひとも繰り返しプレイして、すべてのエンディングを見てほしい。なお、2周目以降はメイン画面に「FREE MISSION」と「EX ARENA」が追加される。「FREE MISSION」では、今までにクリアしたミッションであれば何度でも自由にプレイ可能で、「EX ARENA」ではミッション中に倒したレイヴンと何度でも戦える。本編の息抜きやクレジット稼ぎにプレイしよう。

◀「FREE MISSION」でも通常のミッションと同様に、クリアするとしっかり報酬がもらえるのだ。

◀「EX ARENA」でレイヴンたちを撃破すると、それぞれのACに貼られているエンブレムを入手できる。

ACのコクピット画面には、戦闘に必要な数多くの情報が表示される。これらの情報を素早く把握して戦況を的確に判断できるように、画面の見方を覚えておこう。

戦闘画面

さまざまな戦闘情報が表示される

戦闘画面はミッション、アリーナでの戦闘中に表示される共通の画面。情報の項目は非常に多く、メッセージや部位破壊アイコン、システムエラーなど常に表示されていないものも多数あるため、一瞬で何が表示されたのかを判断するのは難しい。どの場所にどんな情報が示されるのかを、下図でしっかりと確認しておいてもらいたい。本作から追加された項目もあるので、シリーズに慣れたプレイヤーも要チェックだ。

表示内容の意味

名称	内容	参照ページ
❶自機AP	自機の耐久値。0になるとACが破壊され、ミッション失敗、または敗北となる	–
❷機体温度	自機の機体温度。数値が一定以上に高まると、エネルギーやAPが減少していく	029
❸エネルギーゲージ	ブースタ(P.021参照)や特定の武器の使用で減少し、ゲージがなくなると行動が制限される	–
❹方位計	現在、自機が向いている方向。Nは北、Sは南、Wは西、Eは東を表す	–
❺ロックオンサイト	選択中の武器の敵捕捉可能範囲。武器やFCS(P.021参照)の種類などによって範囲が変わる	–
❻照準ロック	特定の武器でロックオンサイト内に敵を捕捉した場合に表示される	014
❼通信情報	オペレータや敵の通信メッセージが表示される	–
❽ECM濃度	妨害電波の濃度を表す。この数値が高いとレーダーやFCSに悪影響をおよぼす	029
❾レーダー	作戦領域や敵を表示するレーダー	014
❿コア情報	コア(P.021参照)に搭載されている迎撃装置やオーバードブーストなどの機能情報を表示	–
⓫装備	装備している武器のカテゴリや弾数を表示	015
⓬敵AP	敵のAPで、アリーナでの戦闘時のみ表示される。この数値を0にすると勝利となる	–
⓭システムエラー	ACに異常が発生した場合に表示される警告	015
⓮部位破壊アイコン	パーツが損傷を受けたり破壊された際に表示。黄色が1次破壊、赤色が2次破壊を表す	028
⓯タイム	制限時間があるミッションや「VERSUS」で表示される	–
⓰ロックオン警告	特定の敵にロックされた状態であることを知らせるメッセージ	–
⓱領域離脱警告	自機が作戦領域(P.014参照)の限界に接近していることを知らせるメッセージ	–
⓲メッセージ	戦闘の状況や自機の行動結果などが表示される	015

追加パネル

情報パネルを任意に追加できる

メイン画面の「GARAGE」メニューにある「Cockpit」で、戦闘画面にさらなる情報パネルを追加することができる。その方法は簡単で、「Cockpit」から「Change panel」を選択して、そこで追加したい項目を選ぶだけ。追加パネルは全部で5つもあるため、すべてのパネルを追加すると画面が見づらくなってしまうが、敵ACの武器情報を見られる「Enemy data」と、マップ上に残っている敵の数がわかる「Remnants enemy」だけは表示できるようにしておくといい。

◀「Cockpit」で「Change color」を選べば、特定の情報パネルの色を青や紫などに変更することも可能だ。

追加パネル表示内容の意味

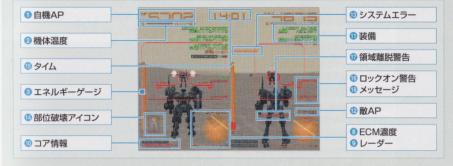
名称	内容
❶Outer heat	エリアマップの外気温を表示
❷Speedometer	自機の移動速度を表す
❸Enemy data	敵ACの武装と残弾数。本編のアリーナと「VERSUS」でのみ表示される
❹Altimeter	自機のいる高度を表す
❺Remnants enemy	敵の残存勢力を示すゲージを表示

2分割画面では表示場所が違う

「VERSUS」モードの「Stand alone」を2人でプレイする場合、戦闘画面は左右半分の分割画面となる。分割画面に表示される情報パネルの項目は戦闘画面とほとんど変わらないが、表示位置が変わっているものが多い。それを把握しておかないと、情報を見間違えたり、見逃したりしかねないので、下の写真でどの情報の位置が変わっているのかをチェックしてほしい。

◀分割画面での対戦は、相手の位置や使おうとしている武器が丸見え。盗み見はしないこと。

表示内容の意味

※アイコンの番号は左ページの戦闘画面のものに対応

パネルの詳細情報を読みとろう

戦闘画面で表示されるパネル類には、レーダーや照準ロック、自機の装備といった、パネル自体の見方が複雑で少しわかりづらいものがある。また、メッセージやシステムエラーのように、同じ場所に似たような情報が複数表示されるものもある。どれも戦闘には欠かせない重要な情報なので、ここで見方を覚えておこう。これらの情報を的確に分析できれば、めまぐるしく変化する戦況に素早く対応できるようになるのだ。

レーダー　索敵の要となる情報源

レーダーの見方

記号	意味
▲（赤）	自機と同じ高度にいる敵
▲（黄）	自機より高度が低い敵
▲（青）	自機より高度が高い敵
●（緑）	味方機
▲（紫）	ミサイル（特定のパーツ装備時のみ表示）

レーダーは自機周辺にいる敵の位置や警告領域、作戦領域を知るための重要な機能。肩装備のレーダーか、レーダー機能がある頭部（いずれもP.021参照）を装備することで表示される。視認できない敵の位置を知る唯一の方法なので、どちらかのパーツは必ず装備しておこう。なお、装備しているレーダーの性能によって、索敵可能な範囲や、表示を更新する時間などが決まるため、その性能には気を配りたい。

◀レーダーの天敵ECMの妨害を受けると表示が乱される（P.029参照）。

照準ロック　攻撃を正確に命中させるための機能

ロックオンの種類

ロックオンの種類	説明
ロックオン準備	完全にロックオンしていない状態。発射した弾は照準ロックの位置に飛ぶだけで、ミサイルは撃てない
ロックオン完了	ロックオンを完了した状態で、敵の移動先を想定した場所に弾を発射する
壁越しロックオン	自機と対象の間に障害物がある状態のロックオン。まっすぐ飛ぶ弾は障害物に当たる
複数ロックオン	照準ロックの上下に表示された四角の数だけ弾が発射される状態を表す
複数武器ロックオン	複数の武器を装備した状態のロックオン。上下枠が左腕、左右枠が右腕（肩）装備を示す
ガイドライン	ロックオンができない特定の武器を装備しているときに表示。ラインに沿って弾が発射される

特定の武器を装備しているときにロックオンサイト内に敵をとらえると、照準ロックが表示される。この照準ロックが黄色のうちは、発射した弾は照準ロックの方向にしか飛ばないが、照準ロックの色が赤くなってから攻撃すると、弾は敵の移動先を予測して発射されるのだ。この状態をロックオンといい、ロックオン完了前に攻撃を当てることは難しい。なお、ロックオンには左表のような種類があるので、状況に応じたロックオンがなされているかを判断できるようになろう。

◀照準ロックの下側のバーはリロードゲージ。このゲージがたまれば、次の弾が撃てるという意味だ。

装備　武装の情報と選択中の武器を判断

装備の見方

インサイドの残弾／装弾数
左腕武器の残弾／装弾数
選択中の右腕武器もしくは肩武器の残弾／装弾数
選択していない武器と残弾
エクステンションの残弾

ACは右腕、左腕、右肩、左肩の各武器と、インサイド、エクステンションという合計6種類の武器を装備できる(P.021参照)。ただし、同時に使用できる武器は限られており、一部のものは切り替えて使うしかない(P.018参照)。武器は戦闘中に何度も切り替えることになるので、現在どの武器を選択しているのかを把握することが大切だ。また、各武器の弾がどれくらい残っているかも重要なので、左図で装備の見方を確認しておこう。なお、イクシードオービット(P.019参照)の残弾は、装備パネルの真上にあるコア情報に表示される。

メッセージ／システムエラー　戦闘状況と自機への警告を知らせてくれる

メッセージは攻撃の命中や敵の破壊などの戦闘状況を知らせるもので、次にどのように行動すればいいかを判断する際の参考になる。一方のシステムエラーは、機体温度の上昇やECM障害などの機体異常を警告してくれるもの。また、エラーの一部に「OVERWEIGHT」や「RADAR ERROR」といった、早急に対処する必要があるものがある。この対処法をP.027〜P.029で詳しく紹介するので、実戦に向かう前に必ず覚えてほしい。

メッセージ一覧

種類	意味
HIT	敵に攻撃が命中したことを表す
DAMAGE	敵の攻撃でダメージを受けたことを表す
ARMOR LOW	自機のAPが10%未満になったことを表す
DESTROY	敵を撃破したことを表す
GUARD	攻撃が敵にガードされたことを表す

システムエラー一覧

種類	意味
CHARGING	エネルギー充填中。0になったエネルギーを回復している状態で、エネルギーを使う行動がとれない
DANGER HEAT	危険温度警告。機体温度が上昇し、耐熱温度(自機が耐えられる限界の温度)に近づいている状態
OPTIMIZING	レーダー異常最適化中。レーダー異常の状態にならないようにECMを除去している状態を表す
OUTPUT DOWN	危険温度。機体温度が耐熱温度を超えた状態
RADAR ERROR	レーダー異常。ECM(電波妨害)によりレーダーに障害が発生している状態を表す
SYSTEM ERROR	システムエラー。ECMによりロックオン機能に障害が発生している状態を表す
ARMS OVERWEIGHT	腕部重量過多。腕部装備の重量が、コアの腕部最大積載量を超えた状態
OVERWEIGHT	重量過多。装備しているパーツの総重量が脚部最大積載量を超えた状態
SHORTAGE EN	出力不足。エネルギーの自動回復量が低下している状態を表す

エリアマップ画面　探索ミッションに必須のナビゲーター

表示内容の意味

マップの東西南北を示す
自機の現在位置を示す

ミッション中にSELECTボタンを押すと、自機周辺のエリアマップが表示される。エリアマップ上では自機の現在位置が確認できるほか、ミッションによってはターゲットや脱出地点などの場所もわかるのだ。建物内を探索するミッションなどに挑む際には欠かせない情報源といえるだろう。なお、オートマップ機能(P.092参照)搭載の頭部を装備している場合は、今までに通った場所のマップがすべて表示されるようになる。頭部パーツを選ぶ際は、この機能にも注目しよう。

CONTROLS
基本操作

移動操作から武器操作まで、ACの操作は多く、しかも少々複雑だ。しかし、それらを使いこなせなければ22時間を戦い抜くことは難しい。基本操作を確実に身につけよう。

2種類の操作タイプをチェック

ACの操作には「Type A」と「Type B」の2つがある。Type Aは左右のスティックを使ってACを動かすため慣れるまで難しいが、武器を扱いやすいという特徴がある。Type Bは『アーマード・コア』シリーズをプレイした人にはおなじみのもので、スティックは左しか使わないのでACを操作しやすいが、そのぶんボタン操作を多用する。どちらがよいかは好みなので一概にいえないが、実際に試してみて、しっくりくるほうを選択しよう。

◀どちらのタイプも「Option」の「Key assign」で操作ボタンを変更できる。

タイプ別基本操作一覧

	操作名	操作方法	
		Type A	Type B
移動系操作	前進・後退	左スティック上下	左スティック／方向キー上下
	左右平行移動	左スティック左右	L1ボタン、R1ボタン
	ジャンプ	L2ボタン	×ボタン
	ブーストジャンプ	L2ボタン(押す長さで高度が変わる)	×ボタン(押す長さで高度が変わる)
	ブーストダッシュ	L2ボタン+左スティック	×ボタン+左スティック／方向キー上下、L1ボタン、R1ボタン
	オーバードブースト　ON／OFF	R3ボタン	
	視点の上下移動	右スティック上下	L2ボタン、R2ボタン
	視点の左右移動	右スティック左右	左スティック／方向キー左右
	視点のリセット	□ボタン	L2ボタン+R2ボタン
装備系操作	左腕装備使用／ドアを開ける、ターゲットの回収など	L1ボタン	○ボタン
	右腕装備使用／肩装備使用／キャノン系武器構え／キャノン系武器使用	R1ボタン	□ボタン
	武器切り替え	R2ボタン	△ボタン
	エクステンション　ON／OFF	L3ボタン	
	インサイド使用	×ボタン	□ボタン(インサイド選択時)
	イクシードオービット　ON／OFF	R3ボタン	
	格納装備への換装	腕装備解除時に自動的に換装	
特殊操作	左腕装備の装備解除	△ボタン+L1ボタン	R1ボタン+R2ボタン+L1ボタン+L2ボタン+○ボタン
	選択中の装備(右腕、肩)の装備解除	△ボタン+R1ボタン	R1ボタン+R2ボタン+L1ボタン+L2ボタン+△ボタン
	エクステンションの装備解除	△ボタン+L3ボタン	R1ボタン+R2ボタン+L1ボタン+L2ボタン+L3ボタン
その他	ポーズ・戦闘放棄画面表示	STARTボタン	
	エリアマップ画面表示	SELECTボタン	

移動系操作をマスターしよう

ACを動かす移動系操作は、数ある操作方法のなかでも基本中の基本。これをマスターしないうちは、ミッションに出撃しても戦果をあげることは難しい。とくにブーストを使った移動や視点移動は、敵の攻撃を回避したり敵をロックオンする際などに多用するため、これらの操作ができなければ敵とまともに戦えないのだ。ミッションに挑む前に「VR AC test(P.027参照)」でACを動かし、自由自在に操れるようになろう。

◀どちらかの操作タイプを決めたら、初期機体を使って練習あるのみだ。

移動系操作の詳細

通常移動

Type A	移動:左スティック　旋回:右スティック左右
Type B	移動:方向キー／左スティック上下、L1ボタン、R1ボタン 旋回:方向キー／左スティック左右

ACを前後左右へ動かす操作で、左右の移動は視点が前方に固定されたままの平行移動となる。また、ACを斜めに動かす際は、「前と右で右斜め前」のように前後と左右の操作を組み合わせればいい。旋回は視点の左右移動と同じ操作で、左を入力しつづけると左に、右を入力しつづけると右に旋回する。ちなみに、平行移動中に移動方向とは逆に旋回すると、ACが円を描いて動く。

ジャンプ

Type A	L2ボタン(静止中に軽く押す)
Type B	⊗ボタン(静止中に軽く押す)

立ち止まった状態のACを、その場でジャンプさせる操作。ジャンプ中は通常移動の操作も行える。移動しながらのジャンプはできないが、ジャンプ後に移動操作で着地点を変えることができるということだ。なお、脚部パーツが二脚、逆脚、四脚のタイプのみ使用可能で、タンクとフロートの場合はブーストジャンプとなる(脚部の種類についてはP.025参照)。ちなみに、ジャンプ中に再度ジャンプボタンを押すと、ブーストジャンプが発動する。

ブーストダッシュ

Type A	L2ボタン+左スティック(旋回を除く通常移動時)
Type B	⊗ボタン+左スティック／方向キー、L1ボタン、R1ボタン(旋回を除く通常移動時)

移動しながらブーストボタン(Type AはL2ボタン、Type Bは⊗ボタン)を入力すると、ACのエネルギーを消費して通常移動よりも速く移動できる。もちろん平行移動中でも発動可能だ。このダッシュは、旋回行動以外の通常移動中ならエネルギーがある限りいつでも使えるが、脚部パーツがタンクの場合は、ブーストダッシュそのものが使えないということに注意してほしい。

ブーストジャンプ

Type A	L2ボタンを押しつづける
Type B	⊗ボタンを押しつづける

エネルギーを消費してACを上昇させる操作で、ボタンを押す長さで高度が変わる。ボタンを押しつづけている間はエネルギーがなくならない限り上昇を続けるほか、ボタンを離して降下している最中に再入力すると、その場で再上昇するという仕組みになっている。また、ジャンプと同様にブーストジャンプ中でも通常移動は可能だ。さらに、ブーストダッシュ中に再度ブーストボタンを押すことでも、ブーストジャンプが発動する。

オーバードブースト

Type A Type B	R3ボタン(右スティック押し込み)で発動し、再度R3ボタンで解除

オーバードブースト(以下OB)機能搭載のコアを装備している場合のみ使用できる高速移動の操作。ブーストダッシュよりも速く移動できるが、そのぶん消費エネルギーも多い。また、後退はできないうえ、壁などにぶつかると自動的に発動をやめてしまうため、発動中にACを制御するには技術が必要だ。なお、発動中は機体温度が上がりやすく、ブーストを併用したりすると、ACの性能によってはあっという間に熱暴走(P.029参照)してしまう。

視点移動

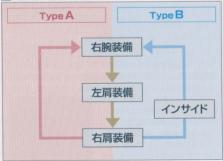
Type A	視点移動:右スティック　視点のリセット:◎ボタン
Type B	視点の上下移動:L2ボタン、R2ボタン 視点の左右移動:方向キー／左スティック左右 視点のリセット:L2ボタン+R2ボタン

視点を上下左右に向ける操作。入力した方向を瞬間的に向くというわけではないので、移動操作と組み合わせて素早く目的の方向を見られるように練習しておこう。また、視点のリセットをすると、視点の上下が一瞬で自機の目線の高さにもどせる。上下の入力に失敗したときは、この操作を使って素早くもとにもどそう。

装備系操作を使いこなそう

ACは複数の武器を装備できるが、すべての武器を同時には使えない。左腕装備とインサイド以外の武器は、そのつど切り替えて使う(Type Aのみ)しかないのだ。切り替え操作はType AがR2ボタン、Type Bは△ボタンで行え、下図のような順番で武器が切り替わっていく。なお、武器は戦闘中に装備を解除した場合、その場に捨てられる。捨てると機体重量が軽くなって速く動けるようになるため、弾切れした武器は装備解除しよう。

◀装備解除した武器は戦闘終了後に回収されるので、心配はいらない。

武器切り替えの順番

装備解除の方法

- 解除したい武器の操作ボタン(Type Bの右腕／肩は△ボタン)と、解除操作のボタンを同時に入力する
- インサイドや特定のパーツは装備解除不可
- 各腕部の装備を解除したときに、格納武器がある場合はそれらが自動的に装備される

タイプ	解除したい武器	武器操作	解除操作
Type A	左腕装備	L1ボタン	＋△ボタン
	選択中の装備(右腕／肩)	R1ボタン	
	エクステンション	L3ボタン	
Type B	左腕装備	○ボタン	＋ R1ボタン R2ボタン L1ボタン L2ボタン
	選択中の装備(右腕／肩)	△ボタン	
	エクステンション	L3ボタン	

装備系操作の詳細

通常武器

Type A	右腕／肩：R1ボタンもしくはロックオン後にR1ボタン 左腕：L1ボタンもしくはロックオン後にL1ボタン
Type B	右腕／肩：□ボタンもしくはロックオン後に□ボタン 左腕：○ボタンもしくはロックオン後に○ボタン

ライフルやマシンガン、バズーカといった、敵をロックオンしなくても発射できる武器の操作。ただし、ロックオンが完了する前に攻撃しても、発射した弾は照準ロックの位置にしか飛ばないため動く敵には当てにくい。しっかり当てたいならロックオンが完了するまで待ち、敵の移動先へ弾が発射されるようにしよう。

ロックオン不可武器

Type A	右腕／肩：R1ボタン　左腕：L1ボタン
Type B	右腕／肩：□ボタン　左腕：○ボタン

ロックオン不可武器とは、敵をロックオンすることができない武器で、主にロケットがこれに当たる。武器を選択すると照準ロックの代わりに前方に赤いガイドラインが表示され、発射された弾はこのラインに沿って飛ぶ。ロックオン武器のように敵の移動先を予測してくれないので、プレイヤーが敵の動きを予測する必要があるのだ。ちなみに、ロックオン不可武器には、火炎放射器のようにガイドラインすら表示されないものもある。

ロックオン限定武器

Type A	右腕／肩：ロックオン後にR1ボタン
Type B	右腕／肩：ロックオン後に□ボタン

ミサイルやオービットキャノンといった、敵をロックオンしない限り発射できない武器の操作。この操作が必要な武器は、通常武器と比べると発射までに時間がかかってしまうが、ミサイルは敵を追尾し、オービットキャノンは自動的に敵を攻撃するという特長がある。なお、左腕装備にはロックオン限定武器が存在しない。また、左腕装備のハンドミサイルや肩装備の特殊弾倉型ミサイルなど、ロックオンなしで発射できるミサイルもある。

キャノン系武器

Type A	R1ボタンで構えてから、再度R1ボタンで発射 脚部が四脚もしくはタンクの場合は構え動作なし
Type B	□ボタンで構えてから、再度□ボタンで発射 脚部が四脚もしくはタンクの場合は構え動作なし

キャノン系武器とは、リニアガンやグレネードランチャーなどの肩装備で、脚部パーツによって操作方法が異なる。まずは二脚、逆脚、フロートだが、これらは装備使用ボタンを押すといったん武器を構える動作をとり、この状態で装備使用ボタンを押すことで弾を発射する。ただし、地上でしか構えられず、構え中に移動すると構え動作がキャンセルされる。四脚は構えを必要とせず、移動しながら撃てるが空中では発射できない。また、タンクは一切の制限を受けずに撃てる。

レーザーブレード(エネルギー波)

Type A	L1ボタン(ブーストダッシュ中にL1ボタンか、地上でL1ボタンのあとタイミングよくL2ボタンでエネルギー波)
Type B	○ボタン(ブーストダッシュ中に○ボタンか、○ボタンのあとにタイミングよく×ボタンでエネルギー波)

レーザーブレードは接近戦用の武器。地上、空中問わず使用可能で、地上で使うとACが少し前方に移動して斬りつけるという行動をとる。使用時にエネルギーを消費するものの、使用回数に制限がないのが特長だ。また、ブーストダッシュ中に装備使用ボタンを押すか、地上で「装備使用ボタン→ブーストボタン」の順でタイミングよく入力すると、前方に斬りつけると同時にエネルギー波を飛ばせるが、威力は直接攻撃よりも低い。ちなみに、四脚やタンクだと敵を突く動作となる。

◀エネルギー波は遠くまで届くので、けん制に最適。銃器の代わりに使えば弾も節約できる。

▶自機が空中にいるときにブレードを当てると、威力が地上時よりも1.5倍大きくなる。

エネルギー波射出型ブレード

Type A	L1ボタン
Type B	○ボタン

操作はレーザーブレードと同じで、こちらは装備使用ボタンを押すだけでエネルギー波を水平発射できるものの、直接敵を斬ることはできない。また、通常のレーザーブレードとは異なり、空中でもエネルギー波を出せるのだが、ACの前方にしか飛ばせない点は同じだ。地上で攻撃するとACが前方に踏み込む動作をとることや、使用時にエネルギーを消費するが使用回数には制限がないことも、通常のレーザーブレードと変わらない。

射突型ブレード

Type A	R1ボタン
Type B	□ボタン

攻撃力は極めて高いが使用回数に制限があるブレードで、どの脚部タイプで操作しても突く動作で攻撃する。ほかのブレードと異なり、操作入力から発動までにかなりの時間がかかるため、素早く動き回る敵に当てるのは非常に困難。さらに使える回数が極端に少ないことから、扱いが難しい武器といえる。この武器をメインウェポンにする場合は、かわされることを想定して、左腕装備と肩装備に装弾数の多いものを選んでおこう。

シールド

Type A	L1ボタンで構え、再度L1ボタンで解除
Type B	○ボタンで構え、再度○ボタンで解除

左腕に装備しているシールドを機体前方に構える操作。シールドには実弾攻撃を防ぐシールドと、エネルギー兵器を防ぐENシールドの2つのタイプが用意されており、ENシールドは構えている間エネルギーを消費しつづける。したがって、普通のシールドなら常に構えていても問題はないが、ENシールドのほうは敵と交戦しないときは解除しておくことを忘れずに。ちなみに、シールドの種類によって、防御できる範囲が変わる。

インサイド

Type A	×ボタン
Type B	インサイド選択中に□ボタン

インサイドとは腕部パーツの肩から射出される武装(P.021参照)。機雷や地雷、ナパームロケットなどの武器系と、デコイやECMメーカーなどの補助系の2種類があり、すべてこの操作で使用する。武器系インサイドは照準ロックやガイドラインが表示されないため、敵の移動する地点にあらかじめ出しておいたり、目標に密着してから発射するといった使い方をするといい。なお、Type Bでは右腕装備もしくは肩装備との併用ができない。

エクステンション

Type A	L3ボタン(左スティック押し込み)で発動し、再度L3ボタンで解除。常に発動中のものもある
Type B	(同上)

エクステンションとは腕部パーツの肩の側面に装着される武装で、追加装甲や連動ミサイル(ほかのミサイルを撃つと自動発射される)などがある(P.021参照)。追加装甲ならボタンを押せば効果を発揮し、連動ミサイルならボタンを押せば発射可能な状態になる。つまり、ボタン操作で発動と解除を切り替えて使用するのだ。ただし、追加装甲のなかには、ボタン操作に関係なく常に発動しているものもあり、これはボタン操作で解除できない。

イクシードオービット

Type A	R3ボタン(右スティック押し込み)で発動し、再度R3ボタンで解除
Type B	(同上)

イクシードオービット(以下EO)内蔵型のコア装備時に使える。発動すると攻撃兵器がACの真上に設置され、自動的に敵を攻撃してくれるのだ。自機の向いている方向とは関係なく敵を狙うので、その攻撃方向で死角にいる敵の位置が判明するが、さすがにACの真上や真下、後方まではカバーしてくれない。なお、実弾EOとエネルギーEOの2タイプがあり、エネルギーEOは発動を解除してコアにもどしておくと、一定時間後に残弾数が回復する。

AC PARTS

ACの構成

オリジナルACの構築が『アーマード・コア』シリーズの醍醐味。しかし、構成するパーツについて知らないと、思うようなACは組めないのでしっかりと把握してほしい。

ACは17のパーツで構成される

ACを構成するパーツは全部で17。各パーツの名称と、そのパーツがACのどの部分を構成するものなのかを、下図で確認しておこう。すべて覚えるのはたいへんそうに思えるが、17あるパーツはACの基本性能を決める「外部パーツ」、内部機関の性能を決める「内部パーツ」、武器やシールドなどの「武装パーツ」というように、その働きの違いによって区分される。まずは、この区分でおおまかにパーツの違いをイメージしてから、個々を覚えるようにするといいだろう。

◀パーツごとに非常にたくさんの種類がある。これらを組み合わせて、オリジナルのACを組むのだ。

ACのパーツ名

区分	名称		参照ページ
外部パーツ	❶Head	頭部パーツ	092
	❷Core	コアパーツ	097
	❸Arms	腕部パーツ	102
	❹Legs	脚部パーツ	111
内部パーツ	❺Booster	ブースタ	124
	❻FCS	FCS(火器管制装置)	126
	❼Generator	ジェネレータ	130
	❽Radiator	ラジエータ	132
	❾Optional Parts	オプショナルパーツ	186
武装パーツ	❿Inside	インサイド	134
	⓫Extension	エクステンション	138
	⓬Back Unit R	右肩装備	145
	⓭Back Unit L	左肩装備	
	⓮Arm Unit R	右腕装備	160
	⓯Arm Unit L	左腕装備	175
	⓰Hanger Unit R	右格納装備	160
	⓱Hanger Unit L	左格納装備	175

❺はコアパーツの背面、❿は腕部パーツ肩の内部、⓫は肩の側面、❻〜❾および⓰、⓱はコアパーツの内部

パーツごとの役割を把握しよう

各パーツにはそれぞれ決まった役割がある。例えば外部パーツの頭部は外部情報を把握する、内部パーツのジェネレータはACを動かすエネルギーを作る、武装パーツの武器は敵を攻撃する手段などだ。せっかく装備させたパーツがどんな役割を持っているかを知らないと、優れたACを組むことなどできるわけがない。下表で全パーツの役割を完璧に覚えておこう。

また、すべての外部パーツとオプショナルパーツ以外の内部パーツは必須パーツであり、これらを組み込んでいないとACとして成り立たず、出撃不可能となる。それ以外の武器やエクステンションなどのパーツは、装備しなくても出撃可能な選択パーツだ。しかし、武器を1つも持たないACでは出撃しても戦えないため、ほぼ必須のパーツといえる。

各パーツの役割

	パーツ名	種別	役割
外部パーツ	Head 頭部パーツ	必須パーツ	外部情報を把握するためのパーツで、コンピュータやレーダーなどが搭載されている。夜のミッションでは暗視スコープ付き、マップが複雑なミッションではオートマップ機能付きなど、状況に合わせて選ぼう
外部パーツ	Core コアパーツ	必須パーツ	ACの中枢となるパーツ。急加速装置のOB内蔵型、自動攻撃兵器のEO内蔵型、特定の武器を格納可能な格納機能(ハンガーユニット)搭載型の3タイプがある。なお、OBとハンガーユニット両方の機能を持つコアもある
外部パーツ	Arms 腕部パーツ	必須パーツ	武器を持つためのパーツであり、銃やレーザーブレードといった各種武器の命中率に影響する。腕そのものが武器となっているパーツ(武器腕)もある
外部パーツ	Legs 脚部パーツ	必須パーツ	移動性能のほかに、パーツを装備するために必要な「最大積載量」が設定された重要なパーツ。二脚、逆脚、四脚、タンク、フロートの5タイプがある
内部パーツ	Booster ブースタ	必須パーツ	ブーストダッシュや空中での移動に影響する。脚部タイプがタンクとフロートの場合は、脚部パーツそのものに固有のブースタが搭載されているため、このパーツは装備不可能となる
内部パーツ	FCS FCS(火器管制装置)	必須パーツ	武器を制御する火器管制装置。ロックオンの範囲・距離・スピードと、ミサイルの最大ロックオン数などに影響するほか、パーツによってロックオンサイトの広さが異なる。また、一部のFCSは一度に複数の敵をロックオンする機能を持つ
内部パーツ	Generator ジェネレータ	必須パーツ	ACを動かすためのエネルギーを生み出すパーツで、エネルギーの最大値と回復量に影響する。ジェネレータ以外のほとんどのパーツがエネルギーを消費するため、なるべく性能が高いものを選ぼう
内部パーツ	Radiator ラジエータ	必須パーツ	機体温度の上昇を防ぐための冷却性能を備えたパーツ。機体温度がコアの耐熱温度を超えると「OUTPUT DOWN」となるので、高性能のパーツを購入しよう
内部パーツ	Optional Parts オプショナルパーツ	選択パーツ	ACの性能を上げる特殊なパーツ。コアごとに設定されたスロット数に応じて装備ができる。重量や消費エネルギーなどが設定されていないため、デメリットが一切ない優秀なパーツだ
武装パーツ	Inside インサイド	選択パーツ	腕部パーツの肩に内蔵されるパーツ。機雷やロケットなどの武器系と、敵のミサイルをかく乱するデコイや、敵のロックオン機能を妨害するECMメーカーなどの補助系に分かれる
武装パーツ	Extension エクステンション	選択パーツ	肩の側面に装備するパーツ。ミサイル発射に付随して攻撃する連動ミサイル、追加装甲やミサイル迎撃装置、補助ブースタなどといったACの攻撃、防御、移動を補助する役割を担う。また、右腕装備の予備弾倉もある
武装パーツ	Back Unit R 右肩装備	選択パーツ	肩部に装備するパーツ。主にミサイルやロケット、キャノン系武器など火力に優れた武器や、レーダー、補助ブースタなどがそろっている。なお、どちらか一方の肩に装備するものと両肩に装備するものがあり、片方のものを左右両肩に装備することもできる。ただし、その場合は同じパーツを2つ購入する必要がある
武装パーツ	Back Unit L 左肩装備	選択パーツ	
武装パーツ	Arm Unit R 右腕装備	選択パーツ	ACのメインウェポンとなるライフルやマシンガン、バズーカなどのパーツ。武器として使用するものしか存在しないが、種類や数が非常に多い
武装パーツ	Arm Unit L 左腕装備	選択パーツ	ACのサブウェポン的な役割を持つ。右腕装備と同様にライフルやマシンガンなどを装備できるほか、使用回数に制限がないレーザーブレードやダメージを軽減するシールドといった武装がある
武装パーツ	Hanger Unit R 右格納装備	選択パーツ	ハンガーユニット型のコアに格納しておける予備の武装。各腕部の武器を装備解除した場合に、自動的に装備される。右格納装備はマシンガンやハンドガンなどの射撃武器、左格納装備には射撃武器のほかにレーザーブレードやシールドなどが用意されている
武装パーツ	Hanger Unit L 左格納装備	選択パーツ	

パーツとAC性能の関係を知る

各パーツにはAPや重量などのパラメータが設定されている。ACは複数のパーツを組み合わせて構築するものなので、選択したパーツに設定されているパラメータの合計が、ACのパラメータになるのだ。当然パーツを替えるごとにAC性能も変動するので、高めたいパラメータがどの程度上がるかでパーツを選ぶといい。

パラメータ表示中に△ボタンを押すと、AC性能の目安として、攻撃力、防御力、機動力、EN供給、冷却性能、対ECMの6項目がレーダーグラフで表示される。グラフは項目ごとにS・A・B・C・D・Eの6段階で評価され、Sに近ければ性能が高いという意味だ。組み上げたACの性能を知る際の目安にしよう。

◀左がパーツ、右がACのパラメータで、赤い数字が低下、青い数字が上昇を示す。

▶レーダーグラフ6項目を合計した評価が、ACの総合性能としてグラフの下に表示されるのだ。

ACパラメータの項目

パラメータ	大きく影響するパーツ	内容
AP(アーマーポイント)	外部パーツすべて	ACの耐久値。この値が0になるとACが大破し、戦闘不能となる
腕部重量	コア	「腕部重量／腕部最大積載量」で表示されている。腕部重量が腕部最大積載量を上回ると照準性能(武器の命中率)が低下する
脚部重量	脚部	「脚部重量／脚部最大積載量」で表示されている。脚部重量が脚部最大積載量を上回ると運動性能(移動性能、ブースト最大速度など)が低下する
重量	オプショナルパーツを除く全パーツ	オプショナルパーツを除いた全装備パーツの重量の合計値。この値が小さいほどACの移動性能(移動時の速度)が高くなる
消費EN	オプショナルパーツ、ジェネレータを除く全パーツ	「ACの消費EN／出力」で表示されている。消費ENが出力を上回ると、ACが動くだけでエネルギーゲージが低下する
EN容量	ジェネレータ	ACに蓄積可能なENの最大値。ENゲージの量を表す
EN供給	ジェネレータ	ENの回復速度とコンデンサ容量をもとにした性能値。この値が大きいと、ENを効率よく回復できる
ブースト持続時間	ブースタ、ジェネレータ	ブーストを連続して使用できる時間
ブースト最大速度	ブースタ	ブーストダッシュ時の最大速度(脚部がタンクの場合はブーストダッシュが使えないため通常移動時の最大速度となる)
旋回速度	脚部	ACが旋回するときの最大速度
安定性能	脚部	ACのバランスを制御する能力。この値が大きいと、敵の攻撃を被弾したときの反動を吸収しやすい
冷却性能	外部パーツすべて、ラジエータ	ACの冷却性能。この値が大きいと機体温度が上昇したときに、冷却するまでの時間が短くなる
緊急時冷却性能	ラジエータ	ACの緊急時冷却性能。この値が大きいと、機体温度がコアの耐熱温度を超えた状態のときに機体を冷却する速度が速くなる
対ECM性能	頭部、FCS	ECM(ロックオン、レーダーなどを妨害する電子的な妨害手段)に対する自動防衛機能の性能値。この値が大きいとECMの妨害を受けにくくなる
総火力	武装パーツすべて	攻撃能力値。武装ごとに「攻撃力×装弾数÷10」で計算され、その合計値がこの値となる(レーザーブレードの場合は攻撃力÷2)。弾数の多い武器を装備すると高くなるので、あくまで目安に過ぎない
ロックオン適性	武装パーツ、FCS	武装パーツとFCSの相性を表す数値で、この値が大きいほど相性がよいということ。ロックオンの範囲などに影響する
実弾:EN防御	外部パーツすべて	「実弾兵器に対する防御値:EN兵器に対する防御値」で表示されている。この値が大きいほど、各系統の武器の被弾時にAPの減少を抑える

AP(アーマーポイント)は外部パーツで決まる

AP算出法

各外部パーツに設定されたAP値					外部パーツのAP合計
809	2296	1794	3514	=	8413
頭部	コア	腕部	脚部		ACのAP

APは外部パーツのみに設定されたパラメータで、パーツごとのAPの合計値がACのAPとなる。この数値は主に敵の攻撃を受けることで減少し、0になるとゲームオーバーになるので重要なパラメータだ。しかし、APを求めすぎるとACが重くなりがち。自機の性能からAPと機動力のどちらが必要かを判断しよう。

エネルギー回復の仕組みを理解しよう

EN供給算出法

8950	−	5682	=	3268
ジェネレータのEN出力		ジェネレータ以外の各パーツに設定された消費ENの合計値		ACのEN供給

- オプショナルパーツには消費ENがない
- ハンガーユニット型のコアに格納されている武器の消費ENは含まれない
- 一部の脚部には稼働時消費ENと待機時消費ENがあり、パラメータには稼働時の数値が反映される

パーツには消費ENが設定されており、ACは常にエネルギーを消費する。これを補うためにジェネレータがエネルギーを生み出しており、「ジェネレータのEN出力から全パーツの消費ENを引いた数値」がACの「EN供給」となるのだ。なお、全パーツの消費ENはあくまでも通常移動時のもので、EN兵器やブースト使用時はより多くのENを消費する。

防御力は2種類に分かれる

特定の武装パーツには、発射する弾が実弾かEN(エネルギー)弾かを示すパラメータとして、武装タイプが設定されている。これに合わせてACの防御力も、実弾とENに分かれているのだ。対応している防御力の値が大きいと被弾時のダメージを減らせるので、敵のメインウェポンが実弾武器なら実弾防御を、EN兵器を多用してくるならEN防御を高めるといった工夫をするといい。なお、パーツの防御力は「Tune(P.026参照)」で強化できることを覚えておこう。

◀左腕装備のシールドや、エクステンションの追加装甲などで、一時的に防御力を高めるという方法もある。

ACの性能が低下する新システム「部位破壊」

本作からACの機体異常に「部位破壊」が追加された。この部位破壊は、敵の攻撃によって外部パーツが損傷を受けると発生し、パーツの性能が下がるだけでなく、損傷したパーツがさらに被害を受けると完全に破壊されるというもの。部位破壊の影響はP.028で紹介しているので要チェックだ。ちなみに、『アーマード・コア3 サイレントライン』には装備中の武器が壊される「武器破壊」があったが、本作では腕部が破壊された場合に武器を落とすだけで、武器自体は壊れない。

◀腕部や頭部が完全に破壊されると、画面上のACにも反映される。なんともあわれな姿になるのだ。

AC SETTING
ACセッティング

ACの構造やパーツの役割を把握したところで、いよいよACのセッティングについての解説に入る。思い描くACが組めるようになるために、熟読してほしい。

ACは「GARAGE」で組み上げる

ACをセッティングする場所は、メイン画面から進める「GARAGE」。ここで「AC setup」から「Assembly」を選択すれば、現在所持しているパーツを使ってACを組み上げることができる。また、「GARAGE」では組んだACの性能をチェックする「VR AC test」を行えたり、「AC setup」ではパーツの購入や売却をすることも可能だ。ちなみに、本編の時間経過によってガレージの景色が少しずつ変化するので、注目してみよう。

「GARAGE」メニュー一覧

項目名	内容
AC setup	ACのセッティングやパーツの売買などを行える。内容は下表参照
Paint	本体や武装の色を変えたり、エンブレムの作成、ACへの貼り付けなどを行える
Pilot name entry	パイロットの名前を変更できる
AC name entry	現在選択中のAC名を変更できる
Cockpit	戦闘画面に表示するパネルを追加したり、パネル類の色を変更できる
VR AC test	ACの機体性能を確認するための5種類のテストを実行できる。詳細はP.027参照

「AC setup」メニュー一覧

項目名	内容
Assembly	所持しているパーツでACをセッティングする
Tune	所持しているパーツの性能を上昇させることができる。詳細はP.026参照
Buy	パーツを購入する
Sell	初期パーツを除く所持パーツを売却できる。売却したパーツは購入し直せる
Repository	どのACも装備していないパーツを保管し、「Assembly」時に表示されないようにする

ACは5体までストック可能

「GARAGE」メニューの画面で■ボタンを押すと、「AC list」が表示される。このリストには5機のACが表示されており、すべてプレイヤーが使用、セッティングできるのだ。あらかじめ探索ミッション用、対AC戦用など用途別のACを用意しておけば、いちいちセッティングする手間が省けるのでぜひ活用してほしい。なお、所持しているパーツはどのACでも共通して装備できる。

◀リストが表示されているときに右スティックを操作すると、グラフィックの拡大や回転ができる。

SYSTEM
システム編
ACセッティング

目的に合わせたセッティングが基本

ACのパーツはそれぞれに長所と短所がある。完璧なパーツが存在しない以上、パーツの組み合わせであるACも完璧なものは組めない。例えば、機動力を重視するとAPや防御力が下がり、逆にAPと防御を高めようとするとACが重くなるといった具合だ。結局のところ、自分が次に挑むミッションやバトルに対処しやすいACを組むのがベストとなる。つまり、ACの方向性、コンセプトを決めてから組み始めるのが基本なのだ。

ACの基本的な組み方

1 目的の情報を確認

ミッションならミッション情報画面、「VR ARENA」なら対戦者選択画面で△ボタンを押すと表示される敵の装備一覧などから情報を得る。そこから、どのようなACで挑めば効率がいいのかを判断しよう。また、ミッションの場合は、一度マップの特徴や敵を調べるためだけにプレイすれば、より確実にそのミッションに合ったACを組める。

2 最初が脚部、その次にほかの外部パーツの順で決定

ACのコンセプトを決めたらまずは脚部を選択。脚部は5つのタイプによってそれぞれ移動性能や戦い方が変わってくる。また、脚部に設定された最大積載量をほかのパーツの総重量が上回るとACは満足に動けない。目的に応じたパーツを選んでも重量オーバーでは意味がないため、最適なACを組めるかは脚部で決まるといってもいいほど、最重要のパーツとなるのだ。コンセプトに合った脚部を決めたら、ほかの外部パーツを選ぼう。

脚部パーツのタイプと特徴

タイプ	特徴
二脚	平均的な能力値で汎用性に優れる。ただし、これといった特徴のなさが欠点でもあり、装備によっては中途半端なACになりやすい。なお、二脚には軽量、中量、重量の3系統がある
逆脚	消費ENが低くジャンプ性能が高いので、ブーストジャンプを多用するミッションや空中戦にオススメ。最大積載量が低めで重装備ができないことが欠点。系統は中量と重量の2つ
四脚	地上でキャノン系武器を構えなしで発射できるため、二脚や逆脚より戦い方の幅が広がる。欠点は消費ENが高めなこと。中量、重量といった明確な区分はないが、大型のものもいくつか存在する
タンク	キャノン系武器を構えを必要とせず空中でも発射できるため、火力にものをいわせる戦法が可能だ。最大積載量が高く重装備のACを組めるが、機動力が極端に低いのも特徴。なお、キャタピラとホバーの2系統がある
フロート	内蔵ブースタの出力が高く地上での機動力に長けるが、ブースト時発熱量が高く機体温度が上がりやすいという欠点がある。水面を移動できるので、ミッション失敗となるほど深い水面がある場所では必須の脚部だ

3 FCS、オプショナルパーツ以外の内部パーツを決める

外部パーツ決定後は、内部パーツのブースタ、ジェネレータ、ラジエータを選ぶ。ブースタはブースト時の速度を決める「ブースタ出力」が高く、ブースト時発熱量が低めのもの、ジェネレータはエネルギー回復量を決める「EN出力」が高くて軽いもの、ラジエータは機体温度を下げる「冷却性能」が高く、消費ENが低めのものを選ぶといい。自機の重量や消費EN、冷却性能などから、どちらの項目を優先すればいいかを判断しよう。

4 使用する武装パーツとFCS、オプショナルパーツを決定

残るは武装パーツとFCS。まずはコンセプトに合う武器を装備してから、その武器と相性のいいFCSを選ぶ（詳細はP.038参照）。あとは、AC性能を生かせるオプショナルパーツを装備すればセッティングは完了だ。このとき、ACが重量過多になるなら重量の調整をすること（P.027参照）。なお、数値だけではAC性能はわからないため、出撃前に「VR AC test」で実際に操作してみることが大切だ。

◀重量調整でコアを替えると、オプショナルパーツの装備がはずれてしまう。忘れずに装備し直そう。

クレジットがたまるまではパーツ売却も考える

最適なACを組むためには高性能なパーツを購入する必要があるが、そうしたパーツは値段が高いため、ある程度クレジットがたまるまでは必要なパーツをすべてそろえるのは難しい。そんなときは「Sell」で不要なパーツを売却してクレジットを増やし、少しでも自分が必要とするパーツ性能に近いものを購入するといい。また、購入後も「VR AC test」で実際にACを操作して、そのパーツが本当に必要かどうかを見極めよう。

◀ゲーム開始時に所持している初期パーツは、どれも売却できない。

実戦で使用したパーツは「USED」になる

パーツは基本的に購入時と同じ金額で売却できるのだが、「ミッションクリア時に装備していた」、もしくは「一度でもTuneを完了した」ものは「USED」扱いになり、買値の90%の値段でしか売れなくなる。そのため、購入したパーツは未使用で売却することも考えて、実戦投入するのは「VR AC test」で性能を完全に把握してからにすること。もちろん「Tune」もそのパーツを確実に使用するのを決めてから行おう。

「USED」扱いになる条件

- ミッションクリア時に装備していたパーツ（ミッション途中で装備解除したものも含む）
  - ミッションに失敗した場合は「USED」にならない
  - 「VR ARENA」と「VR AC test」では、出撃後に目標を達成しても「USED」にはならない
- 「Tune」したパーツ
  - 完了せずにキャンセルすれば「USED」にならない

「Tune」でパーツの性能を高めよう

「Tune」とは所持している外部パーツと内部パーツのパラメータを強化することで、「AC setup」メニューの「Tune」で行える。1つのパーツにつき強化できる項目は複数あるが、「Tune」できるのは合計で10段階まで。すべての項目を最大まで強化することはできないのだ。費用はかからないうえ何度でもやり直せるので、いろいろ試して最適なバランスを見つけだそう。

「Tune」の仕組み

- 「Tune」可能なパーツは武器腕以外の外部パーツ、ブースタ、ジェネレータ、ラジエータ
- パーツごとに「Tune」可能な項目は異なる
- 費用はかからず、何度でもやり直しできる
- 1つのパーツで合計10段階まで「Tune」可能
- 初期パーツも「Tune」可能

パーツごとの「Tune」可能項目

パーツ	「Tune」可能項目	オススメ「Tune」項目
頭部	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、対ECM性能	ECM濃度が高いミッションや、ECMメーカーを使う敵に挑むなら対ECM性能を強化。それ以外は防御力か冷却性能を上げよう
コア	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、腕部最大積載量	AC操作時に機体温度が上がりやすいと感じたら冷却性能を。あとは敵の攻撃に対処できるように防御力を高めるといい
腕部	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、照準精度	照準精度を強化できるが上がり幅は小さい。ふだんは冷却性能か防御力を高め、照準精度が低すぎるパーツを装備するときのみ強化しよう
脚部	重量、冷却性能、実弾防御、EN防御、脚部最大積載量	基本は冷却性能か防御力。装備パーツの重量合計値がオーバーする場合は、脚部最大積載量を強化するといい
ブースタ	重量、ブースタ出力、ブースト時加速、ブースト時発熱量	ブースト最大速度を上げるブースタ出力がオススメ。ただし発熱量が高いパーツを装備している場合はそちらも抑えるように
ジェネレータ	重量、EN出力、コンデンサ容量	EN回復量を増やすEN出力の強化がオススメ。強化しなくても十分な出力を得られる機体なら、コンデンサ容量を上げるのも可
ラジエータ	重量、消費EN、冷却性能	消費ENを下げられる唯一のパーツ。パーツの性能によって消費ENか冷却性能を強化し、欠点を補えるようにしよう

警告メッセージへの対処を忘れずに

セッティングの最中に、ACのグラフィックの下に赤い文字が表示されることがある。これは機体の不備を伝える警告メッセージで、そのACになんらかの問題が発生したことを示しているのだ。警告は下表に挙げた4種類。このうち「装備不完全」は出撃不可、ほかの3つは出撃可能だがACの性能が低下する。AC性能に深刻な問題をもたらすこともあるので、パーツ交換や「Tune」などで問題を解決して、万全の状態で出撃すること。

◀装備不完全以外は、ACのパラメータ項目が赤くなるのでわかりやすい。

警告メッセージの種類と対処法

メッセージ	発生状況と効果	対処法
装備不完全	ACに最低限必要なパーツである頭部、腕部、脚部、ブースタ、FCS、ジェネレータ、ラジエータのいずれかが装備されていない状態。この状態では出撃することができない	「GARAGE」メニューの「AC setup」を選べば、自動的に必要なパーツが装備される。ただし、初期パーツが装備されるため、別のパーツを購入しているなら装備し直す必要がある
重量過多	装備しているパーツの総重量が、脚部パーツに設定された脚部最大積載量を上回っている状態。ACの運動性能やブースト能力が低下する	最大積載量が多い脚部を装備するか、脚部以外のパーツを重量の軽いものにする。また、「Tune」で脚部最大積載量を上げ、ほかのパーツの重量を下げる手もある
腕部重量過多	コアの腕部最大積載量より、腕部と両腕の武装、インサイド、エクステンションの総重量が上回っている状態。武器の命中率が低下する	腕部最大積載量が多いコアに替えるか、重量が軽い武器を選ぶ、不要な武器をはずすなどで対処する。腕部最大積載量を「Tune」で上げる方法もあるが、武器の重量を下げることはできないため、焼け石に水でしかない
出力不足	ジェネレータに設定されたEN出力より、ACの総消費ENが上回っている状態。ENの自動供給が非常に遅くなり、まともに戦えない	EN出力の高いジェネレータを選び、「Tune」で出力を上げておく。あとは多少性能が下がっても問題のない腕部や頭部などから、消費ENの低いパーツと交換していこう

重量過多は出撃後でも対処可能

「重量過多」と「腕部重量過多」は、オーバーしている重量が少しだけなら、そのまま出撃してしまうのもアリ。装備中の武器を撃ち尽くしたら装備解除すればいい。こうすれば解除した武器のぶんだけ重量が軽くなり、重量過多が解消できるのだ。ただし、装備解除するまでは移動力が落ちた状態なので、「重量が少しオーバーするけど、この武器が必要！」という場合の緊急手段にしよう。

◀使うつもりで装備した武器でも、目の前の敵に対して役に立たないと判断したら解除するといい。

完成したACは「VR AC test」で性能チェック

ACのセッティングと「Tune」が完了し、あとは出撃するだけという状況になったら、必ず「GARAGE」メニューの「VR AC test」でそのACを使ってみてほしい。たとえ高性能なパーツで構築したACでも、実際に使ってみなければ本当の性能はわからないからだ。テストしてみれば、「もう少しエネルギーが必要」とか「冷却性能を高めたい」、「攻撃力が不足気味で敵ACを倒しきれない」といった細かい部分の問題もわかりやすい。「ACを組んだらテスト」は、基本行動として考えておこう。

▼「VR AC test」は全5種類。敵が出現しないものや、敵ACと1対1で戦えるものなどが用意されている。

MACHINE TROUBLE

ACの機体異常

目的達成に最適と思えるACを組んでも、そのACが問題なく戦闘をこなせるわけではない。戦闘中にはさまざまな機体異常が発生するのだ。その種類と対処法を紹介しよう。

部位破壊

破壊されると機能が低下する

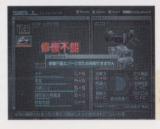
部位破壊とは、ACが被弾することで外部パーツが損傷、破壊されてしまうこと。破壊の段階は1次と2次があり、1次破壊ではパーツの機能が低下する。ここからさらに攻撃を受けると、パーツが完全に破壊される2次破壊が起こり、ミッションクリア後に「修復不能」となる。こうなると、そのパーツは二度と装備できず、装備するには買い直すしかない。ただし、「VR ARENA」や「VR AC test」で2次破壊が起きても修復不能にはならない。

◀敵ACにも部位破壊が起こるが、音声かグラフィックでしか判断できない。

部位破壊による影響

パーツ	1次破壊	2次破壊
頭部	対ECM性能、安定性能が低下。さらにレーダー機能を搭載した頭部はレーダー性能が低下して、レーダー表示にノイズが発生する。また、オートマップ機能搭載の頭部はその機能が停止する	頭部自体が消滅して、頭部の付加機能(レーダーや暗視スコープなど)が反映されなくなる。また、戦闘終了後は修復不能となる
コア	迎撃性能、イクシードオービット、オーバードブーストの機能が低下	コアは2次破壊が起こらない
腕部	照準精度、照準調整時間、ブレード適性が悪化	武器腕には2次破壊がないが、それ以外は腕部自体が消滅して、腕部装備が使用不可能となる。ただし、一度に両腕部が破壊されるわけではなく、攻撃を受けつづけたほうの腕部が壊れるのだ。残っている腕部の装備は使用可能だが、戦闘終了後に腕部は修復不能になる。ちなみに、装備していた武器は戦闘後に回収される
脚部	移動性能、安定性能、ブレーキ性能が低下。タンクとフロートはブースタ出力、ブースト時消費EN、ブースト時加速、ブースト時発熱量が悪化	1次破壊時の状態がさらに悪化する(戦闘中は消滅しないが、戦闘終了後は修復不能となる)

部位破壊の対処法　攻撃を受けないようにするしかない

部位破壊は敵の攻撃を受けることで発生するため、対処法は攻撃を回避することしかない。回避行動が苦手なプレイヤーは、インサイドのデコイやECMメーカー、エクステンションのミサイル迎撃装置などの防御兵器を活用して、極力被弾しないように心がけよう。また、建物に隠れて垂直ミサイルで攻撃したり、敵の射程外からスナイパーライフルを撃つなど、こちらが安全かつ一方的に攻撃できる状況で戦う方法も有効だ。

◀2次破壊されたパーツは売却不可。被害が大きければリトライしよう。

危険温度による熱暴走

ENとAPが減少する

ACはブーストの使用や敵の攻撃を受けることで、機体温度が上昇していく。この温度がコアの耐熱温度以上に高まると、危険温度による熱暴走が発生するのだ。

熱暴走は右図のように2段階に分かれている。注意すべきは、第一段階でラジエータの緊急時冷却が発動すると、エネルギーが急激に減っていくこと。エネルギーがなくなるとCHARGINGとなり、ラジエータの緊急時冷却がストップしてしまう。こうなるとACの冷却が遅くなり、第二段階に移行しやすいのだ。第一段階が始まったら、エネルギー兵器の使用やブーストといった、エネルギーを消費する行動は極力控えるようにしよう。

熱暴走発生の仕組み

ブースト移動や敵の攻撃などで機体温度が上昇

↓

システムエラーのDANGER HEATが表示される	機体温度がコアの耐熱温度(ACが耐えられる限界の温度)に近づく

↓

システムエラーのOUTPUT DOWNが表示され**熱暴走発生**	機体温度がコアの耐熱温度を超える

↓

第一段階 EN消費	ラジエータの緊急時冷却が発動し、冷却が終了するまでエネルギーを急激に消費する

↓

第二段階 AP減少	機体温度がさらに100度ほど上がると、そのぶんの温度が下がるまでAPが減少する

熱暴走の対処法　事前に冷却性能を高めておく

実際に熱暴走が発生したときの対処法は上で述べたが、事前の準備も重要だ。敵の攻撃などの要因で機体温度が上がりやすいミッションや戦闘に挑むなら、右に挙げた事前対策で冷却性能を高めてから出撃しよう。また、この対策以外では、冷却性能を高めるオプショナルパーツのMARISHIを装備してもいい。

主な事前対策

- 冷却性能、緊急時冷却性能が優れたラジエータに替える
- 耐熱温度の高いコアに替える
- ブースト時発熱量の低いブースタに替える
- ラジエータと外部パーツの冷却性能、ブースタのブースト時発熱量を「Tune」する

ECM障害

レーダーとロックオン機能が妨害される

ECMとは、レーダーとロックオンの機能を電子的に妨害する手段のこと。妨害電波は特定の敵やエリアマップに配置されたECM発生装置、インサイドのECMメーカーなどから発生するもので、戦闘画面のレーダーの左上にECM濃度として示されている。この数値が高いと、レーダーの表示が乱されて敵の位置がわからなくなったり、敵をロックオンするまでにかかる時間が非常に遅くなったりと、たいへん危険な状況に陥ってしまうのだ。事前の対策は必須と考えよう。

◀レーダー、ロックオン機能ともECM障害による異常が発生すると、システムエラーが表示される。

ECM障害の対処法　なるべく対ECM性能が高いパーツを選ぶ

出撃前に対ECM性能が優れた頭部、FCS、肩装備のレーダーを装備しておき、頭部はさらに「Tune」で対ECM性能を高める。これでもまだ妨害を受けるようなら、両肩にレーダーを装備すれば万全だ。また、マップ上のECM発生装置を攻撃して破壊したり、敵の放つECMメーカーを体当たりで壊すという手もある。敵がECMを発生させている場合は、見た目では判断できないため、見かけた敵を片っ端から倒すしかない。

◀ミッション途中でECMが発生することも。ECM対策は常に考慮しよう。

SAMPLE AC

サンプルAC紹介

ACは目的に合わせて組むと述べたが、膨大な数のパーツから何を選べばいいのかわからない読者も多いはず。そこで、本書が組んだACをサンプルとして紹介しよう。

セッティングのベースとなるタイプ別サンプルを紹介

さまざまな状況を想定して、7タイプのACを用意した。例えばPURSUERなら「わりと素早い敵が多く出現するミッション用」「高機動ACとの対戦用」といったように、ミッション、対AC戦を問わないセッティングをしている。これらのサンプルをアレンジして、最適なACを組み上げてほしい。なお、どのACにもオプショナルパーツの001-AMINO、CR-069ES、CR-069SSを装備させたため、リストではこれらを除いている。

◀サンプルACを自分なりに改良したら、「Tune」も最適なものにしよう。

PURSUER

敵の捕捉を重視した広範囲攻撃型

主要パラメータ

AP	8260
EN供給	4844
ブースト最大速度	421
冷却性能	14582
実弾:EN防御	1566:1522

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	CR-H81S4	冷却性能(10)	094
コア	C01-GAEA	冷却性能(10)	098
腕部	CR-A88FG	冷却性能(10)	104
脚部	LH04-DINGO	脚部最大積載量(10)	112
ブースタ	B03-VULTURE2	ブースト時発熱量(10)	125
FCS	MF05-LIMPET	−	128
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	I05D-MEDUSA	デコイ	136
エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
右肩装備	WB20M-EMPUSA2	高機動型ミサイル	149
左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
右腕装備	WR07M-PIXIE3	マシンガン	165
左腕装備	CR-WH79H3	ハンドガン	166
右格納装備	−	−	−
左格納装備	−	−	−

広角のFCSと武器を装備しているため、ロックオンサイトはかなり広くなっている。また、重量が軽く移動性能が高い二脚と高出力のブースタで機動力を高め、敵を追いやすくしている。近距離でEOを発動しながら戦えば、EOが敵の位置を教えてくれるので、見失わずに捕捉できるはずだ。なお、ミサイルはFCSとの相性が悪くロックオンが遅い。あくまでも敵との距離が離れたとき用と考えてほしい。

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ
CR-071EC	186
CR-075LA	186
CR-079L+	187
CR-086R+	187
MARISHI	187

BLOODY FANG

突発的な事態にも対処する長期戦型

外部&内部パーツ	パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
	頭部	CR-H81S4	冷却性能(10)	094
	コア	C05-SELENA	重量(10)	101
	腕部	A06-GIBBON2	冷却性能(10)	105
	脚部	CR-LH92S3	脚部最大積載量(10)	113
	ブースタ	B03-VULTURE2	出力(5)、発熱量(5)	125
	FCS	MONJU	－	129
	ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
	ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133

武装	パーツ	名称	カテゴリ	ページ
	インサイド	－	－	－
	エクステンション	E05MG-ROE2	ENマガジン	143
	右肩装備	WB01M-NYMPHE	小型ミサイル	146
	左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
	右腕装備	WR05L-SHADE	レーザーライフル	172
	左腕装備	WL02R-SPECTER	ライフル	177
	右格納装備	－	－	－
	左格納装備	－	－	－

主要パラメータ	
AP	9332
EN供給	4205
ブースト最大速度	361
冷却性能	14679
実弾:EN防御	1883：1729

敵ACとの連戦や、終盤からACが出現するミッションに備えたAC。ENタイプのEO内蔵コアを装備することで実質的な弾数を無限とし、右腕には攻撃力と弾数に優れたレーザーライフルを装備し、エクステンションに予備弾倉のENマガジンを用意した。MTやガードメカなどが大量に出現するミッションに挑むときは、レーザーライフルの代わりにマシンガンWR04M-PIXIE2、左腕にはレーザーブレードを装備しよう。

オプショナルパーツ	パーツ名	ページ
	CR-071EC	186
	CR-079L+	187
	004-GOLGI	187
	－	－
	－	－

MULTI GUNNER

相手の位置に応じて武器を替える対応型

外部&内部パーツ	パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
	頭部	H10-CICADA2	重量(5)、冷却性能(5)	096
	コア	CR-C89E	重量(5)、冷却性能(5)	099
	腕部	CR-A92XS	重量(5)、冷却性能(5)	105
	脚部	CR-LF93A2	重量(5)、EN防御(5)	120
	ブースタ	B03-VULTURE2	出力(5)、発熱量(5)	125
	FCS	MONJU	－	129
	ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
	ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133

武装	パーツ	名称	カテゴリ	ページ
	インサイド	－	－	－
	エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
	右肩装備	WB01M-NYMPHE	小型ミサイル	146
	左肩装備	WB14RG-LADON	レールガン	154
	右腕装備	CR-WH79M2	マシンガン	165
	左腕装備	WH01R-GAST	アサルトライフル	162
	右格納装備	－	－	－
	左格納装備	－	－	－

主要パラメータ	
AP	8619
EN供給	3312
ブースト最大速度	346
冷却性能	15010
実弾:EN防御	1740:1575

至近距離ではマシンガンとEO、距離300程度ならミサイルとアサルトライフル、距離400以上ならレールガンを使う。レールガンはFCSとの相性の関係で距離500程度までしかロックオンできないが、対AC戦で距離が500以上離れることはほとんどないため気にする必要はない。ミッションで遠くの敵を狙いたい場合は、FCSを遠距離サイトのCR-F82D2にして、遠距離をロックオンできるようにするといい。

オプショナルパーツ	パーツ名	ページ
	CR-071EC	186
	CR-075LA	186
	CR-079L+	187
	MARISHI	187
	－	－

AERIAL CRY

スピードを生かして戦う高機動型

主要パラメータ	
AP	7901
EN供給	5125
ブースト最大速度	465
冷却性能	14394
実弾:EN防御	1461:1560

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	H11-QUEEN	重量(4)、冷却性能(6)	096
コア	YC07-CRONUS	重量(9)、冷却性能(1)	100
腕部	CR-A88FG	重量(7)、冷却性能(3)	104
脚部	LH07-DINGO2	冷却性能(1)、積載量(9)	113
ブースタ	B03-VULTURE2	ブースタ出力(10)	125
FCS	MF02-VOLUTE	—	127
ジェネレータ	CR-G84P	重量(10)	131
ラジエータ	R02-HAZEL2	重量(8)、消費EN(2)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	—	—	—
エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
右肩装備	WB260-HARPY	オービットキャノン	156
左肩装備	—	—	—
右腕装備	WR01R-SHADOW	ライフル	161
左腕装備	WL02R-SPECTER	ライフル	177
右格納装備	—	—	—
左格納装備	—	—	—

敵を素早く撃破しなければならない場合や、動きの速いACとの対戦用。対AC戦ではオービットキャノンと連動ミサイルで敵を足止めし、中距離からライフルを撃ち込む。武器腕のWA03-TAURUSを装備するのも有効だ。ただし、近距離戦は苦手なので、素早さを生かして常に敵から離れるように動くこと。ミッションに挑むときは、オービットキャノンと連動ミサイルをはずして格納装備を積んでいこう。

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ
CR-O71EC	186
KISSYOH	186
CR-O79L+	187
002-ORGANELLE	187
MARISHI	187

EARTH

敵の攻撃をものともしない重装甲型

主要パラメータ	
AP	9999
EN供給	5005
ブースト最大速度	130
冷却性能	15713
実弾:EN防御	2719:2398

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	H03-BEETLE	EN防御(10)	094
コア	CR-C83UA	EN防御(10)	101
腕部	A02-DRILL	照準精度(10)	105
脚部	CR-LT78A	EN防御(10)	121
ブースタ	—	—	—
FCS	CR-F75D	—	128
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	FURUNA	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	BIKUNI	ECMメーカー	137
エクステンション	IWATO	追加装甲	144
右肩装備	CR-WB87LG	リニアガン	153
左肩装備	WB17R-SIREN3	レーダー	157
右腕装備	CR-WR93B3	バズーカ	167
左腕装備	BONTEN	ENシールド	184
右格納装備	—	—	—
左格納装備	CR-WH79H3	ハンドガン	166

敵の攻撃に耐え、反撃で打ち勝つためのサンプル。EN防御がやや低めなので、左腕とエクステンションにEN兵器対策パーツを持たせた。これらが必要ない場合は、左腕をバズーカや通常のシールドに替えるといい。戦闘時は必ず作戦領域ギリギリや壁を背にして待ち伏せ、背後をとられないようにしてから反動を与えるリニアガンを連発だ。一気に攻めたい場合はシールドを捨て、格納装備のハンドガンを使う。

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ
CR-O71EC	186
KISSYOH	186
CR-O79L+	187
—	—
—	—

DESTRUCTION

高火力の武器を駆使する短期決戦型

主要パラメータ	
AP	9576
EN供給	4525
ブースト最大速度	131
冷却性能	15831
実弾：EN防御	2306：1806

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	YH06-LADYB	EN防御(10)	095
コア	C05-SELENA	EN防御(10)	101
腕部	A03-GIBBON	冷却性能(10)	103
脚部	CR-LT81A2	EN防御(10)	122
ブースタ	–	–	–
FCS	CR-F82D2	–	128
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	FURUNA	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	I01M-URCHIN	地雷	135
エクステンション	E07AM-MORAY	迎撃装置	142
右肩装備	WB09PU-LAMIA	パルスキャノン	155
左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
右腕装備	CR-WH05BP	バズーカ	167
左腕装備	CR-WH79M2	マシンガン	165
右格納装備	–	–	–
左格納装備	–	–	–

高火力の武装で敵を押し切るタイプ。「VR ARENA」の上位ランカーや、後半のミッションに出現する強敵ともわたり合えるACだ。戦闘時は壁を背にして敵を待ち、敵が近づいてくる方向に地雷をばらまく。あとはパルスキャノン、左腕のマシンガンを連射しつつEO、地雷でいっせい攻撃！ CHARGING状態になったらパルスキャノンをバズーカに切り替えて、エネルギーが補充されるまではバズーカで攻めよう。

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ
KISSYOH	186
CR-O79L+	187
004-GOLGI	187
005-HISTON	187
–	–

L.NARCISSIS

敵をも魅了するデンジャラス・ビューティー

主要パラメータ	
AP	7605
EN供給	3959
ブースト最大速度	383
冷却性能	14243
実弾：EN防御	1509：1498

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	H11-QUEEN	重量(4)、冷却性能(6)	096
コア	C03-HELIOS	重量(9)、冷却性能(1)	100
腕部	CR-A92XS	重量(4)、冷却性能(6)	105
脚部	LH09-COUGAR2	重量(5)、積載量(5)	113
ブースタ	B01-BIRDIE	ブースタ出力(10)	125
FCS	MONJU	–	129
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	–	–	–
エクステンション	CR-E84RM2	連動ミサイル	140
右肩装備	SYAKATSURA	超小型ミサイル	147
左肩装備	SYAKATSURA	超小型ミサイル	147
右腕装備	CR-WR98L	レーザーライフル	172
左腕装備	WL14LB-ELF2	レーザーブレード	176
右格納装備	–	–	–
左格納装備	–	–	–

ACは性能重視で作ると、外見のバランスが悪くなりがち。レイヴンたる者、一度は美しさと強さを兼ね備えたACで戦ってみたいもの。それにこたえるのがこのACだ。相手との距離を離しつつミサイルとレーザーライフルを撃ち、相手がレーザーの鮮やかな光に目を奪われているスキにOBで接近する。そしてレーザーブレードで猛々しく斬るのだ。この連係を流れるように魅せたとき……、キミは美しい。

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ
CR-O71EC	186
CR-O75LA	186
CR-O79L+	187
004-GOLGI	187
–	–

OPERATION TECHNIQUES
操作テクニック集

実戦に出る前にACの基本操作を応用した操作テクニックや、実戦で役立つ知識を身につけておいてほしい。これらを修得して初めて、ACの性能を最大限に引き出せるのだ。

移動系テクニック

移動だけでなく攻撃と回避にも使う

移動系テクニックと銘打ったが、実際は敵の攻撃を回避するときや、素早く動く敵に攻撃を命中させる場合など、さまざまな局面で使うことになる。つまり、移動系テクニックをマスターすることが、攻撃系や回避系テクニックのレベルアップにもつながるということだ。

なお、どのテクニックもブーストを活用するので、内部パーツのブースタ、ジェネレータ、ラジエータは性能のよいものを装備しておくことが前提となる。

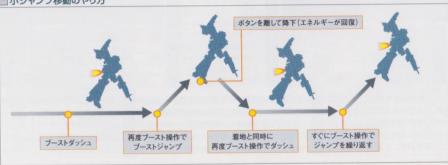
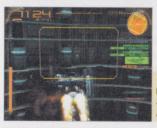
◀脚部パーツのタイプによっては、修得する必要がないテクニックもある。

テクニック1　小ジャンプ移動でエネルギーを節約

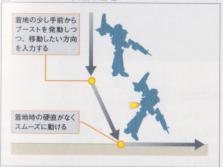
小ジャンプ移動は**ブーストダッシュ中にブーストジャンプをして、すぐにブーストを止める**という操作を繰り返すテクニックで、消費エネルギーを抑えた高速移動手段として活用できる。これは、ジャンプ中にブーストボタンを離しても余勢が残るので速度がすぐに下がらないうえ、ブーストを止めることでエネルギーが回復するという仕組みを利用したものだ。ただし、着地後すぐにブーストダッシュに移行できないフロートと、ブーストダッシュができないタンクでは使えない。

◀短距離を素早く移動する場合は、小ジャンプ移動よりもブーストダッシュを使ったほうが効果的だ。

小ジャンプ移動のやり方

テクニック 2 小刻みのブーストジャンプでより高い位置へ

ACを上昇させるにはブーストジャンプを使うのだが、ブーストしつづけるとすぐにエネルギーが尽きる。それを補うのがブーストボタンを適度に連打でできる小刻みのブーストジャンプだ。これなら連打中のボタンを離す瞬間にエネルギーが回復するため、ブーストジャンプをしつづけるよりも高く上昇できる。ただし、ブーストは発動時に機体温度が急上昇するという性質があり、連打=連続で発動になるため、機体温度には気を配ろう。

◀このテクニックは落下中にも使える。ACを空中にとどめられるのだ。

テクニック 3 着地時の硬直をブーストで消す

ブーストによる安全な着地

タンクとフロート以外の脚部を装備したACは、ブーストジャンプ後や高所から勢いよく落下すると、着地時にバランスを崩し、完全に体勢を立て直すまでの間、一切の行動がとれなくなる(硬直)。これが対AC戦や敵に囲まれた状況で発生すると、攻撃を回避できなくなるため致命的だ。着地の前にブーストを発動すると硬直を消せるので、確実に実行してほしい。

なお、落下時の勢いがありすぎると、着地寸前のブーストでは硬直を消せないことがある。この場合は地面ギリギリではなく、少し高いところからブーストを発動しよう。完全に硬直を消せるタイミングをものにするまで、「VR AC test」で練習あるのみだ。

テクニック 4 フロートタイプの高速移動法

脚部がフロートだと小ジャンプ移動はできないが、ブーストダッシュの発動と解除を繰り返すという操作で代用できる。フロート以外の脚部だと、ブーストダッシュを解除するとACが硬直してしまうが、フロートだけは硬直する寸前に再度ブーストを発動すれば、硬直が起こらずに速度の低下を抑えつつ進めるのだ。また、一度ブーストを解除することでエネルギーも回復するので、小ジャンプ移動と同じ特性を持つテクニックといえる。

◀再ブーストの発動がずれるとブーストジャンプになることには注意。

ブーストダッシュ発動/解除による高速移動

攻撃系テクニック

敵ACと渡りあうためのテクニック

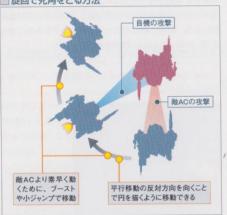
ミッションに登場するガードメカや生体兵器、MTといった通常の敵なら、強力な武器を使えば力押しで倒せてしまう。しかし相手がACとなると、素早く大打撃を与えたり、攻撃を確実に当てるためのテクニックが必要となってくるのだ。ミッションでもACと戦う場面があるので、攻撃系テクニックの修得は必須といえる。以下で紹介する3つのテクニックを身につけ、強敵ACと渡りあえるようになってほしい。

テクニック 1　複数の武器を同時に使って瞬間攻撃力を上げる

敵ACに対して1つの武器だけで戦っていると、与えられるダメージが少ないため撃破に時間がかかる。このような状況で、操作ミスがない敵と長期戦をするとこちらが不利だ。左腕銃、肩装備のミサイル、エクステンションの連動ミサイル、EOなどを組み合わせて、一度に使える武器を増やそう。こうすれば瞬間的な攻撃力が上がり、ダメージを与えやすくなる。組み合わせはさまざまなので、いろいろと試してみるといい。

◀敵に接近して攻めるなら、インサイドにロケットを装備するのもアリ。

テクニック 2　敵ACの死角へ回り込みながらの攻撃

旋回で死角をとる方法

1対1の戦闘での基本は、常に死角をとるように相手の周囲を旋回移動すること。こうすればこちらの攻撃を回避されにくいだけでなく、敵ACのロックオンからも逃れられる。ただし、敵ACもこちらの動きを追ってくるため、左図のようにブーストや小ジャンプ移動を駆使して、素早く移動する必要があるのだ。この方法なら、動きが遅い敵ACに対しては一方的に死角から攻めつづけられる。なお、相手のスピードが自機と同等かそれ以上の場合、一方向に旋回しつづけると動きを予測されてしまい、ロックオンされやすい。こまめに逆方向へ切り返して、相手をかく乱していこう。

テクニック 3　着地寸前にレーザーブレードで空中斬り

レーザーブレードは自機が空中にいるとき相手に命中させると威力が上がるうえ、地上とは違って攻撃後のスキがない。しかし、素早く動き回る敵ACを空中で斬るのは困難だ。そこで、敵が地面にいるところを見計らってブーストジャンプで距離を調整しながら接近し、着地寸前に攻撃という戦法をとるのだ。なお、レーザーブレードは、地上で使うとほんの少しだけ自機が相手の方向を向き、空中なら高度差もわずかに調整してくれる。

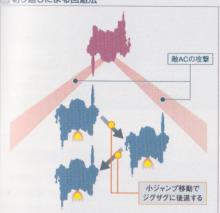
◀使用回数に制限がないブレードは、使いこなせれば強力な武器となる。

回避系テクニック

被弾を抑えて生存率を高めよう

攻撃を受けないようにする回避系は、対AC戦では必須の操作だ。また、大量の敵が出現するミッションでも重要となる。いくらMTやガードメカの攻撃だからといって、集中砲火を浴びれば危険な状況に陥ることに変わりはないのだ。防御力を高めたタンクタイプのACを使ったり、デコイやECMメーカーを使うという方法はあるが、それだけでは乗り切れない局面は必ず訪れる。以下に挙げる2つのテクニックはマスターしておこう。

テクニック1 切り返しと後退で敵ACのロックオンを逃れる

切り返しによる回避法

後退して相手との距離をとり、攻撃の射程外に逃れるというのは有効な回避系テクニックの1つ。ただし、敵ACも近づいてくるため、そのうちロックオンされてしまう。ロックオンされた場合は、一方向に逃げていると的になるだけなので、小ジャンプ移動を使ってジグザグに後退するといい。急に切り返すと、予測射撃で発射された弾とは別方向に移動することになり、敵ACの攻撃が格段に避けやすくなるのだ。後退しながら反撃をしていくのも有効だが、回避行動と反撃だけに集中しすぎてエリアオーバーしてしまわないように、レーダーや領域離脱警告に気を配ろう。

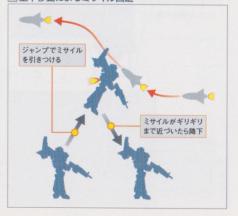
テクニック2 ミサイルは引きつけてから避ける

ミサイルは戦闘中に撃たれる機会が多いだけに、デコイや迎撃装置などの対処用パーツによる回避策も豊富。しかし、これらのパーツも弾数制限があったり、確実に効果を発揮するわけではないので、自機の移動だけで避けられるようになろう。回避するには左右移動を使った切り返しをするのだが、ミサイルは発射後に弾道が変わって自機を追尾してくるということに注意。下図のようにギリギリまで引きつけてから避ける必要があるのだ。

左右移動によるミサイル回避

上下移動によるミサイル回避

実戦応用系テクニック

戦闘で役立つ知識を身につける

戦闘でものをいうのは、ACをどれだけうまく操作できるかだけではない。「今自分が装備している武器をどのように扱うと有効なのか」「今自分がいる場所をどのように利用すれば有利なのか」といった、戦況を有利に運ぶための知識も必要だ。これらの実戦応用系テクニックと、先に解説した操作テクニックをあわせ持ったときに、初めて一人前のレイヴンということができる。以下のテクニックを熟読し、体得しておこう。

テクニック1 武器を有効に使える距離を判断

武器のなかには、相手との距離によっては当たりにくいものが存在する。例えば、マシンガンは発射された弾が遠くにいくほど散らばるので、敵から離れているとまともにヒットしない。ミサイルは敵との距離が近すぎると追尾性能を発揮できないので、簡単に避けられるといった具合だ。このように、武器を命中させるのに有効な距離があるので、実戦で使用する前に「VR AC test」で、どの距離から攻撃すると有効かを必ず調べよう。

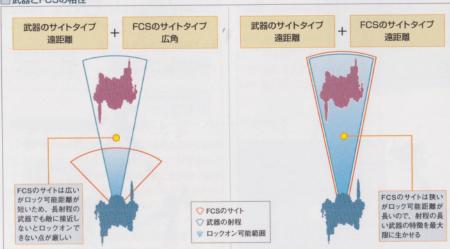
◀相手との距離は、照準ロックにあるリロードゲージの下に表示される。

テクニック2 武器とFCSの相性を知る

ロックオンサイトはFCSのサイトタイプ（P.126参照）と武器のサイトタイプ（P.160参照）で決まる。この2つのサイトタイプには相性があり、組み合わせしだいでは下図の左にあるように、「武器の特長を生かせない」ということが起きてしまう。下図の右のようにFCSと武器のサイトタイプをそろえて、武器の特長を生かせるようにしよう。ちなみに、シリーズを初めてプレイする人は、サイトタイプを「広角」でそろえるといいだろう。

◀左腕装備によって、サイトの広さが変わることもある（P.177参照）。

武器とFCSの相性

テクニック3 軌道予測でロックオン不可武器を当てる

肩装備のロケットのように敵をロックオンできない武器は、相手のいる場所を狙っても着弾するころには避けられてしまう。このようなロックオン不可武器を命中させるには、敵の軌道を予測して発射するといい。つまり、**相手が移動しようとしている方向の少し先を狙って撃ち込む**のだ。ちなみに、防御力やAPが高めのタンクタイプのACなどで挑んでいる場合は、**相手に密着して発射する**という手もある。

ロックオン不可武器の当て方

相手の動きを観察して……

まずは標的の動きをよく観察する。敵ACが右に動き始めたので、その動きを追って自機も移動開始。

予測地点にロケット発射

標的が切り返して小ジャンプ移動をし始めた。そこで、ジャンプの着地点を狙ってロケットを発射。

ロケット命中

見事にロケットが命中！　このように、ジャンプの着地点を狙って発射する方法はわりと成功しやすい。

テクニック4 地形を利用して有利に戦う

戦闘を行うエリアマップには、ビルの林立する市街地や巨大な研究所の内部、切り立った崖に囲まれた地溝など、さまざまな場所が存在する。このようなマップでは地形を利用して、有利に戦う方法があるのだ。

代表的なものは下で紹介しているが、ほかにも**敵と建物を挟んで対峙し、垂直ミサイルで一方的に攻撃する、開閉するドアを盾代わりにしてヒット＆アウェイ戦法**などが挙げられる。出撃したらまずはマップを見渡し、周辺に使えそうな地形がないか確認しよう。本格的な戦闘に突入するのはそれからでも遅くはないはずだ。

地形を利用した戦法

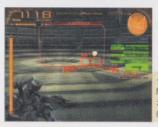
建物の陰から武器だけ出す

敵の弾は建物に遮断され、こちらの攻撃は届く。左右の腕と肩に武器を装備すれば、ほかの場所でも応用が利く。

高所から一方的に攻撃

敵の弾は足場に阻まれる。こちらは敵が姿を見せたときに攻撃だ。敵の弾が当たらない立ち位置を見極めよう。

テクニック5 敵のデコイにはけん制のミサイルを

ミサイルを主力とするACにとっては、敵ACが使うデコイや迎撃装置が非常にやっかい。そこで、**けん制用に使っても惜しくはないミサイルで、最初にそれらを弾切れにさせてしまおう。**それから本命のミサイルを使った攻撃に移るのだ。また、ミサイルの残弾が心許ない場合は、敵をデコイから引き離したり、デコイに体当たりして破壊すればいい。とにかく、こちらのミサイルが当たりやすい状況を自ら作りだすことが大切だ。

◀デコイは一定時間が経過すると消える。それまで逃げ回ってもいい。

いきなり「残り22時間」といわれても、新人レイヴンは何から手をつけていいか迷ってしまうはず。ここではそんな素朴な疑問に、オペレータがお答えしていく。

最初の30万c(クレジット)で何を買えばいいの?

弾数の多いマシンガンがオススメです

ACの操作に慣れていないうちは、初期パーツのACではまともに戦えません。ミッションに挑む前に武器と内部パーツを購入しましょう。武器のオススメは右腕装備のマシンガンWR04M-PIXIE2。弾数が1000もあるので、まず弾切れにはならないはずです。内部パーツはブースタのCR-B81、ジェネレータのCR-G84P、ラジエータのR02-HAZEL2を購入すれば、それなりに動けるACになるでしょう。

◀余ったクレジットは、オプショナルパーツか左腕装備の銃に使いましょう。

パーツの項目が多すぎて選び方がわかりません

重要な項目を判断基準にしましょう

パーツには多くのパラメータが設定されていますが、コアならEOやOBといったコアのタイプ、ブースタなら「ブースタ出力」、ジェネレータなら「EN出力」のように、各パーツにとって重要な項目があります。これらの数値を頼りに選べば大ハズレはしないはずです。参考までに外部パーツと内部パーツの選択基準を下表で紹介しておきます。武器に関しては攻撃力、装弾数といった数値だけで判断するのは禁物です。攻撃力だけで選ぶと、射突型ブレードやロケットといった、新人レイヴンには扱いにくい物ばかりを装備することになりかねません。武器は「VR AC test」で、使いやすさを必ず試してください。そして、使いにくいと思ったものは売却しましょう。

パーツごとの選択の目安

パーツ	選択の目安
頭部	オートマップ機能や暗視スコープなど、目的達成に必要な機能が付いているかで選ぶ
コア	コアのタイプで選ぶ。オススメはEO内蔵型で、とくに弾が補充されるENタイプのEOがよい
腕部	重量の軽さと消費ENの低さを基準にする。照準調整時間の長さもチェックしよう
脚部	使用する脚部タイプを決め、重量過多にならないよう脚部最大積載量が高いものを選択

パーツ	選択の目安
ブースタ	ブースタ出力が高めで、ブースト時消費ENとブースト時発熱量が高すぎないパーツを選ぶ
FCS	自分が使いやすいサイトタイプを試してみるのがベスト。あとは武器との相性で決める
ジェネレータ	EN出力の高さで決める。脚部の最大積載量が少なめなら重量の軽いものを選ぼう
ラジエータ	冷却性能が高く、消費ENが少なめのもの。緊急時冷却性能はそれほど気にしなくてもいい

ミッションがクリアできません

別のミッションにチャレンジしましょう

そのミッションには敵ACが出現しませんか？　彼らは懸賞金のかけられた強者であり、新人レイヴンには到底勝ち目のない相手なのです。ここは素直にほかのミッションを選んでください。また、敵ACが出なくても難しいミッションも存在しますので、その場合も別のミッションに挑戦し、どれが最もクリアしやすいのかを見極めましょう。あきらめたミッションは、AC操作の腕が上がってから2周目以降に再チャレンジしてください。

◀ミッションが1つだけのときは、リスタートを選ぶのも手です。

敵の数が多すぎて弾切れします

倒す必要がある敵だけ相手にしましょう

ミッションの作戦目標を確認してみてください。目標が「敵の全滅」なら弾数の多いマシンガンやレーザーブレード、弾が補充されるENタイプのEO内蔵型コアを装備していくことで対処できます。また、目標が「ターゲットの破壊」など、敵の撃破が関係していないものなら、行く手をふさぐ敵だけ倒していけばいいのです。遠くのほうに見かけた敵は無視して先を急ぎましょう。そうすれば弾薬費の節約にもつながるので一石二鳥ですよ。

◀エクステンションの予備弾倉を装備していくという手段もあります。

歩兵がジャマです。なんとかなりませんか？

放っておいてもいいですが、踏めます

ついに戦場に姿を見せた歩兵ですが、彼らはまったくの無力です。ロケットなどさまざまな武器でチマチマと攻撃はしてきますが、たいしたダメージを受けることはありません。放っておいても問題はないですが、どうしても撃退したいというなら踏んでみましょう。ACで彼らの上を通りすぎるだけで、跡形もなく消え去ってくれます。少し惨い気もしますが、生身で戦場に出てきたのが運の尽きというわけです。

このように無力な歩兵ですが、1つだけ注意があります。彼らはヘリに逃げ込むことがあり、飛行する敵に早変わりするのです。こうなると無力とはいえないので、ヘリを見かけたら先に壊しておいてください。

◀歩兵の周囲にあるトラックを踏むと、爆発してダメージを受けてしまいます。

◀ACが通れない場所にいる歩兵は、近づいていけばすぐに逃げ出しますよ。

VR ARENA

VR ARENA紹介

総勢30機のランカーACが待ち受ける「VR ARENA」。ここではアリーナの仕組みや、ランカーたちとの戦い方を紹介するので、しっかりと把握してランク1位を目指そう。

VR ARENAの仕組みを知る

VR ARENAの仕組み

- ランカーAC（全30機）と1対1の戦い
- 機体修理費と弾薬費はかからない
- ランカーACに挑戦するには固定額のStakes（賭け金）が必要。勝利するとRefund（払戻金）がもらえるが、敗北するとStakesが没収される。また、ランカーACの順位が上になるほど、StakesとRefundは増額する

アリーナではランカーACたちに挑戦し、勝利することでクレジットをもらえる。ただし、挑戦する際もクレジットが必要。例えば、30位の「スカ・ジャマイカン」はStakes（賭け金）を1万c支払い、勝利するとRefund（払戻金）が2万cがもらえるので、差し引き分の1万c増えることになる。敗北した場合はStakesはもどってこないので、挑戦前にセーブをしておき、クレジットをムダにしないようにしたい。なお、ランカーは「30位を倒すと29位」という順番で出現し、出現した者とは何度も戦えるが、2回目からはRefundが極端に下がる。

対戦相手の情報を見てACをセッティング

相手はランカーACというだけあって強敵ばかり。回避系や攻撃系のテクニックに長けた熟練者なら話は別だが、そうでなければ戦う前に相手の装備を確認して、対処しやすいACを組んでから挑戦するのが基本といえる。例を挙げるなら、「実弾武器をメインに攻めてくる敵に対しては実弾防御を高める」「敵がミサイルを使うならデコイを装備する」などだ。右ページからの攻略法を参考にして、ベストなACを組み上げてほしい。

◀対戦相手選択画面で△ボタンを押すと、敵の全武装を確認できる。

敵の特長を消す戦い方をする

最適なACを組んだからといって、それだけでは勝利に結びつかない。例えば、ミサイルを多用するランカーACに対しては、デコイを使うだけでなく、相手に接近してさらにミサイルを受けにくくするというように、そのランカーAC撃破に最適なACと、相手の特長を消す戦い方が合わさって初めて有利に立てるのだ。相手の武器の射程や移動速度から、自分に有利な距離と戦法を判断して、的確に攻めていこう。

◀相手が飛び回るなら高所で迎撃など、地形を利用した戦術も考える。

30th スカ・ジャマイカン

AC name	AP
トリガーハッピー99	8220
Stakes	
10000	
Refund	
1回目	2回目以降
20000	12000

ハンドガンとミサイルを装備しているが、基本的には接近してハンドガンで攻めてくる。「Tune」で実弾防御を上げ、さらにオプショナルパーツの001-AMINOを装備して挑戦しよう。こうして実弾防御を高めておけば、至近距離で応戦しても問題のない相手となる。両腕部にマシンガンを装備して接近戦で撃ち合って倒しきるのだ。

29th クォモクォモ

AC name	AP
ALIE	8713
Stakes	
12000	
Refund	
1回目	2回目以降
24000	14400

素早くはね回るため捕捉しづらい。そこで、命中時熱量が高いハンドガンのCR-WH79H3を両腕部に装備して挑み、相手を熱暴走にして動きを止めよう。開始直後から相手に向かって歩きながら、ハンドガンを同時撃ちしつづけるのだ。そうすれば相手は「熱暴走→CHARGING」となり、その場をうろうろと移動するだけになる。

28th A.U.リック

AC name	AP
マリーゴールド	7993
Stakes	
14000	
Refund	
1回目	2回目以降
28000	16800

フロートタイプのACなので移動速度が速く、こちらの攻撃が回避されやすい。装弾数が多いマシンガンのWR04M-PIXIE2を装備して弾切れを防ぐこと。敵はミサイルやライフル、スナイパーライフルといった多彩な武装を持つが、あまり攻撃をしてこないのが救い。恐れずに一気に接近して、マシンガンを乱射するのだ。

27th オーブリー・ヴィオン

AC name	AP
レリックⅡ	8708
Stakes	
16000	
Refund	
1回目	2回目以降
32000	19200

移動速度が速いACで両腕部にマシンガンを装備して、接近戦を挑めば苦戦する相手ではない。敵の武装でやっかいなのは、自動攻撃兵器のオービットキャノンのみ。これを発射されたら、1カ所にとどまっているとオービットキャノンの集中砲火を受けてしまうので、ブーストダッシュを使ってすぐにその場を離れよう。

26th レアンドロン

AC name	AP
ワープタイム	7542
Stakes	
30000	
Refund	
1回目	2回目以降
60000	36000

素早くはね回るため攻撃を当てにくい。それだけでもやっかいだが、マシンガンの乱射までしてくる。幸いマシンガンの装弾数は少ないので、素早いACで動き回るかタンクの実弾防御を高めて耐えきるなどして弾切れを誘おう。また、自分が弾切れにならないよう装弾数の多い武器と、ミサイル対策のデコイを持っていくことを忘れずに。

25th ジーニー

AC name	AP
シノビ	7356
Stakes	
34000	
Refund	
1回目	2回目以降
68000	40800

非常に素早く、接近してショットガンとレーザーブレードで攻撃してくるうえ、離れてもミサイルを撃ってくる難敵だ。ブースト最大速度が380程度のACを組み、デコイを出しながら常に敵との距離を離すように動こう。そうしながら武器腕ミサイルのWA03-TAURUSを高誘導タイプに切り替え、連動ミサイルとセットで反撃するのだ。

24th 楊

AC name	AP
ラ・ルー	7862
Stakes	
38000	
Refund	
1回目	2回目以降
76000	45600

空中を飛び回りながら強力なレーザーライフルで攻めてくる。正面から撃ち合うと一方的にやられかねないので、移動速度が速いACを用意して、距離をとりながらミサイルで攻撃しよう。オススメは武器腕のWA03-TAURUS。武器切り替え操作で発射タイプを高誘導型にして、連動ミサイルとセットで撃てば当てやすくなる。

23th タンクス・アルーア

AC name	AP
キラービーグル	8858
Stakes	
42000	
Refund	
1回目	2回目以降
84000	50400

武器腕グレネードの威力が非常に高いが、タンクタイプのACのため機動力はないに等しい。素早いACで相手の周りを小ジャンプ移動で旋回すれば、攻撃を受けることはほとんどないはずだ。注意点は、相手のAPと防御性能が高いということ。マシンガンのWR04M-PIXIE2や肩部にミサイルを装備するなどして、弾数に余裕を持たせよう。

22th ゲイブ・グロウ

AC name	AP
Bad-News	8293
Stakes	
46000	
Refund	
1回目	2回目以降
92000	55200

小ジャンプ移動をしながら、被弾時の熱量が高いリニアガンとロケットを撃ってくる。また、ECMメーカーも使用するので、あらかじめ冷却性能と対ECM性能を高めておきたい。対策さえ万全なら、敵の特長は封じたも同然。あとは相手の死角をとるように動きつつ、マシンガンやライフルを撃ち込んでいくだけだ。

21th No.2448

AC name	AP
クロウプレデター	8407
Stakes	
70000	
Refund	
1回目	2回目以降
140000	84000

機動力の高いACで飛び回りながら、離れるとミサイルをばらまき、近づくと被弾時の反動が大きいリニアガンを撃ってくる。至近距離で撃ち合うとリニアガンを受けて動きを止められてしまいやすい。こちらはデコイを出しながら相手から逃れるように動き、武器腕ミサイルのWA03-TAURUSと連動ミサイルで応戦しよう。

20th MaL&DaL

AC name	AP
ザックザッカー	8699
Stakes	
75000	
Refund	
1回目	2回目以降
150000	90000

武器腕バズーカと大型ロケットを使って接近戦を挑んでくる。両方とも威力は高いが弾速は遅いので、距離をとって回避しやすい状態を保つこと。相手の弱点はEN防御の低さ。したがって、装弾数の多い右腕装備のレーザーライフルWR05L-SHADEを装備して、回避しつつスキをみて反撃、という戦法で着実にAPを削っていけばいい。

19th ゾロX

AC name	AP
ラヴィッツアーム	8724
Stakes	
80000	
Refund	
1回目	2回目以降
160000	96000

強力なEN兵器を使うため攻撃力は高いが、動きが遅くロックオンしやすい。そこでEN防御を高めたタンクタイプに、肩装備のパルスキャノンWB09PU-LAMIAを装備して挑む。開始地点から動かずに相手の動きを追うことに専念して、キャノンと左腕装備、EOを使って一斉射撃をしつづければ、相手のほうが先に倒れるはずだ。

18th プリ=リッサ

AC name	AP
メリ=リッサ	7703
Stakes	
85000	
Refund	
1回目	2回目以降
170000	102000

フロートタイプのため動きが速いが、上下にはほとんど動かない。サイトタイプが横長のFCSを装備しておけば捕捉しやすいだろう。また、相手はミサイルをほとんど避けられないため、離れた位置から武器腕ミサイルのWA03-TAURUSと連動ミサイルを組み合わせて、どんどん撃ち込んでいけば簡単に撃破できる。

17th Mr.KEEPLESS

AC name	AP
ジェッダー	9284
Stakes	
90000	
Refund	
1回目	2回目以降
180000	108000

近づくとマシンガン、離れるとグレネードといった攻撃が強烈で、動きもそれなりに速い。そこで機動力に優れたACでECMメーカーを出しながら、小ジャンプ移動で旋回をして相手の攻撃を封じよう。「Tune」で実弾防御を高めておけばなおよい。こちらの攻撃は武器腕ミサイルのWA03-TAURUSと連動ミサイルがオススメだ。

16th 四海之盃

AC name	AP
ChickTack	8093
Stakes	
100000	
Refund	
1回目	2回目以降
200000	120000

四脚のACを組み、攻撃力が高くサイトが広い両肩装備のキャノンWB30Q-CHIMERAを装備して挑もう。敵の主力武器は武器腕マシンガンで、飛び回りながら撃ってくる。こちらは空中戦にはつき合わず、開始地点左側の高いビルの上に乗って、キャノンで狙撃するのだ。キャノンの装弾数は少ないので、確実にロックオンしてから発射しよう。

15th Frip-Frop

AC name	AP
O-MICRON	7752
Stakes	
110000	
Refund	
1回目	2回目以降
220000	132000

リニアライフルとグレネードランチャーを使って火力にものをいわせた戦いをしてくる。実弾防御を高めたタンクで対抗しよう。肩装備にはキャノンのリニアガンを装備して、開始位置からまっすぐ後退した場所の壁を背にして迎え撃つといい。なお、敵はENシールドを装備しているので、左腕装備は実弾武器にすること。

14th リ・バース

AC name	AP
スカーレットスパイダー	8349
Stakes	
120000	
Refund	
1回目	2回目以降
240000	144000

警告領域外(レーダー上の黄色いラインの外で、地面が低くなっているところ)に出れば敵は追ってこれない。この位置から、肩装備の垂直ミサイルのCR-WB73MVを使っていけば圧倒できるだろう。両肩に垂直ミサイルを装備して全弾撃ち込もう。これだけで倒せることもあるが、相手が生き延びたら肩装備を解除して突撃だ。

13th −1

AC name	AP
クォーツクロック	7661
Stakes	
130000	
Refund	
1回目	2回目以降
260000	156000

OBを使って高速移動しながらグレネードランチャーとライフルを撃ち、スキあらばブレード攻撃を狙ってくる。ブースト最大速度350以上のACを組み、常に相手から離れるように移動しながら、武器腕のWA03-TAURUSと連動ミサイルを組み合わせた攻撃で反撃しよう。相手との距離が離れていれば当たるはずだ。

12th ビッグ・ファット・ダディ

AC name	AP
パラディソ	9298
Stakes	
140000	
Refund	
1回目	2回目以降
280000	168000

APと防御性能が非常に高いうえ、アサルトリニアライフルを使った攻撃も強力。長期戦は相手に分があるので、火力の高いACで短期決戦を挑もう。タンクタイプのACに、肩装備のパルスキャノンWB09PU-LAMIAとENタイプのEO内蔵型コアなどを装備させ、敵の接近を待ってありったけの武器を発射しつづけるといい。

11th Sir.FIRE

AC name	AP
ダーティスレイマー	8706
Stakes	
150000	
Refund	
1回目	2回目以降
300000	180000

至近距離からマシンガン、グレネードランチャー、ブレードを使い分けてくる。実弾防御を高めたタンクタイプで、壁を背にして高火力の武装で迎え撃とう。肩装備のリニアガンやインサイドの地雷I01M-URCHINを駆使して敵に反動を与えて動きを止めつつ、左腕装備のマシンガンやEOといった武器で集中砲火を浴びせるのだ。

10th クレズナー

AC name	AP
ストーンブローク	9569
Stakes	
160000	
Refund	
1回目	2回目以降
320000	192000

スラッグガンやバズーカなど威力の高い武器を使うが、弾速が遅いことに加えて、脚部がタンクで機動力がほとんどないため回避しやすい。こちらはスピードのあるACを用意して、敵の攻撃を小ジャンプ移動をしながらの旋回で避けつつ、肩装備の垂直ミサイルと連動ミサイルのコンボ、さらに左腕装備とEOを当てていこう。

9th カリカチュア

AC name	AP
ライフ・イズ・マイン	7624
Stakes	
170000	
Refund	
1回目	2回目以降
340000	204000

リニアガン、ENマシンガンを乱射しつつ、接近してブレードを振るう高機動型の軽量二脚AC。ここは、相手の機動力にはつき合わずに、タンクの火力で対抗しよう。開始位置の真後ろにある壁まで後退し、インサイドの地雷I01M-URCHINをまいて敵の接近を防ぎつつ、リニアガンやマシンガンを連発するのだ。

8th パリー・マンクス

AC name	AP
B.Boss	9199
Stakes	
180000	
Refund	
1回目	2回目以降
360000	216000

武装が大型ミサイルとグレネードライフルのみという豪快な重量二脚AC。移動速度が遅く、攻撃ひん度も低いので大型ミサイルだけに注意していれば問題ない。デコイやエクステンションの迎撃装置を装備して、敵の周囲を小ジャンプ移動で旋回しながらデコイを出しつつ攻撃していこう。ただし、相手のAPは高いので弾切れには注意。

7th BJ

AC name	AP
カスケード・レインジ	8584
Stakes	
190000	
Refund	
1回目	2回目以降
380000	228000

主にハンドレールガンとマルチミサイルで攻撃してくる。ハンドレールガンは発射が遅いので、その間に敵の死角に移動すれば避けやすい。また、マルチミサイルはデコイを出しておけば対処できる。このように攻撃はたいしたことがないので、機動力が高いACに装弾数の多いマシンガンや、肩装備の垂直ミサイルを装備して戦えば倒せる。

6th ソタナティー

AC name	AP
バグベアード	8666
Stakes	
200000	
Refund	
1回目	2回目以降
400000	240000

敵のミサイル対策はコアの迎撃装置のみなので、ミサイルを当てやすい。武器腕の大型ミサイルのCR-WA75MSPで圧勝できる相手だ。ミサイルロックタイムが早いFCSのFUGENを装備したタンクで壁の角を背にして敵を待ちかまえ、発射数を4発に切り替えて撃ち込もう。当たらなかったときのために、肩にキャノンも装備しておけば万全だ。

5th Code：Crimson

AC name	AP
ベイビーズブレス	8061
Stakes	
220000	
Refund	
1回目	2回目以降
440000	264000

空中を飛び回る相手だが、相手の土俵には立たずタンクで迎撃するのが得策。開始位置の真後ろにある壁から、壁づたいに左に移動してスミに陣取れば準備は完了だ。あとは肩装備のリニアガン、左腕装備のマシンガン、インサイドのIO1M-URCHIN、EOを休みなく撃ち込めば、相手のほうが先に大破するはずだ。

4th スサノオ

AC name	AP
エイプリルフール	9080
Stakes	
240000	
Refund	
1回目	2回目以降
480000	288000

非常に広く平坦なマップが戦場で、高速移動を得意とするフロートタイプのスサノオにはピッタリ。こちらも機動力が高めのACを用意して、敵から距離をとりつつミサイルで攻撃していこう。武器腕のWA03-TAURUSを高誘導型のタイプに切り替えて使うのがオススメだ。連動ミサイルも忘れずに持っていくこと。

3rd 月影

AC name	AP
ネオンマイト	8829
Stakes	
260000	
Refund	
1回目	2回目以降
520000	312000

強力なEN兵器を使ってくる。これに当たると一気に状況をひっくり返される危険があるため、武器腕の大型ミサイルのCR-WA75MSPで短期決戦に持ち込みたい。高機動型のACにFCSのFUGENを装備させてミサイルのロックオン速度性能を高め、接近して発射するのだ。避けられたときの保険として肩装備も用意するように。

2nd MOODY.M

AC name	AP
NOVA-RG	7991
Stakes	
280000	
Refund	
1回目	2回目以降
560000	336000

ミサイルと連動垂直ミサイルの組み合わせで攻めてくる。この攻撃は避けにくいのでデコイを持っていくといい。武器は、相手のコアに迎撃装置がついていないうえ、持っているデコイをあまり使ってこないことから、武器腕ミサイルのWA03-TAURUSをメインとする。その際、タイプを高誘導に切り替えて、距離をとりつつ発射しよう。

1st ダイ＝アモン

AC name	AP
ルキフェル	8053
Stakes	
300000	
Refund	
1回目	2回目以降
600000	360000

高速で飛び回り、頭上からリニアガンとマシンガンを乱射してくる。実弾防御を高めたタンクに、敵を捕捉しやすいよう広角のFCSを装備して挑もう。開始直後からマップのスミに移動して、背後をとられないように待ち伏せる。あとは肩装備のリニアガンとインサイドのIO1M-URCHINで敵の動きを止めつつ、左腕装備とEOで集中攻撃だ。

戦闘マップの特徴を知る

戦いの場となるマップは、ランカーACごとに決まっている。戦いを挑む前に、下表でそれぞれのマップの広さや地形、エリアオーバーの有無などを把握しておこう。マップの広さは「武器を使いやすい距離」に、地形は「扱いやすい脚部」に影響するので、これを知っておけば有利に戦えるはずだ。なお、何度挑戦してもマップが変わることはないため、一度敗れてしまったらその場所で有利に戦えるACを再構築しよう。

◀対戦相手選択画面の「Situation」で、マップの外観を確認できる。

Situation一覧

ABANDONED FACTORY

項目	値	対戦該当者	
横	1200	6th	ソタナティー
縦	800	―	―
高さ	120	―	―
エリアオーバー	なし	―	―
ECM濃度	50	―	―

2つの部屋があり、敵とは別の部屋でスタートすることになる。室内の柱や、天井付近に張り巡らされた鉄骨を盾代わりに戦うことができるマップだ。

ARENA

項目	値	対戦該当者	
横	880	8th	パリー・マンクス
縦	880	13th	−1
高さ	200	18th	プリ=リッサ
エリアオーバー	なし	23th	タンクス・アルーア
ECM濃度	10	28th	A.U.リック

かなり広い円形のマップ。地面も平坦で障害物が何もないため、回避が苦手なプレイヤーはデコイやECMメーカーといった補助系パーツを持っていこう。

BORN CITY

項目	値	対戦該当者	
横	980	16th	四海之盃
縦	980	―	―
高さ	440	―	―
エリアオーバー	なし	―	―
ECM濃度	397	―	―

大小さまざまなビルが立ち並んでいる。ビルの屋上を利用して戦う場合は、上下の動きが苦手なフロートやタンク以外の脚部でACを組むのが鉄則だ。

CENTRAL RIVER

項目	値	対戦該当者	
横	650	2nd	MOODY.M
縦	900	―	―
高さ	450	―	―
エリアオーバー	あり	―	―
ECM濃度	25	―	―

足もとは水面だが、浅いのでフロート以外の脚部でも問題ない。開始位置の前後にある橋の下はミサイルを撃たれたときの避難場所として活用できる。

CYBER SPACE

項目	値	対戦該当者	
横	1000	1st	ダイ=アモン
縦	1000	―	―
高さ	300	―	―
エリアオーバー	なし	―	―
ECM濃度	100	―	―

逆さの四角錐と柱が大量に配置されており、ミサイルが扱いにくい。四角錐の上には乗れるが、それほど高くはないため避難場所には使えない。

DUNE

項目	値	対戦該当者	
横	1600	4th	スサノオ
縦	1600	―	―
高さ	400	―	―
エリアオーバー	あり	―	―
ECM濃度	0	―	―

広大な砂漠で、敵との距離をとった戦い方ができる。ただし、見た目には作戦領域外がわからないので、エリアオーバーには常に気を配るようにしよう。

HOLE AQUA

		対戦該当者	
横	600	21th	No.2448
縦	600	—	—
高さ	320	—	—
エリアオーバー	なし	—	—
ECM濃度	0	—	—

岩壁に囲まれた広場で、壁には足場がいくつかあり開始時もそこにいる。足場は狭いので広場に降りて戦おう。広場は水面だがフロート以外でも平気だ。

MARINE BASE

		対戦該当者	
横	1160	5th	Code:Crimson
縦	1160	—	—
高さ	400	—	—
エリアオーバー	あり	—	—
ECM濃度	21	—	—

ここも水面が多いが、深くはないのでフロート以外でも問題ない。マップが広めで障害物が点在しており、地形を生かした戦いには不向きといえる。

MILITARY DISTRICT

		対戦該当者	
横	1250	26th	レアンドロン
縦	1250	—	—
高さ	400	—	—
エリアオーバー	あり	—	—
ECM濃度	10	—	—

低いビルが大量に建っており、ビルを挟んでの垂直ミサイル攻撃が可能。ただし、ビルは敵や自分の攻撃で壊れてしまうため盾にはできない。

OPEN ARENA

		対戦該当者	
横	800	9th	カリカチュア
縦	800	14th	リ・バース
高さ	600	19th	ゾロX
エリアオーバー	あり	24th	楊
ECM濃度	10	29th	クォモクォモ

壁がない広場で、通常のアリーナよりも狭い。広場の外(一段低くなっている場所)はギリギリで作戦領域内なので、避難場所として役立てよう。

SITE-S

		対戦該当者	
横	500	7th	BJ
縦	500	12th	ビッグ・ファット・ダディ
高さ	200	17th	Mr.KEEPLESS
エリアオーバー	なし	22th	ゲイブ・グロウ
ECM濃度	10	27th	オーブリー・ヴィオン

非常に狭い八角形の広場。武器によっては開始位置から攻撃が届くが、相手にも同じことがいえるので、攻撃だけにこだわりすぎないように注意。

SPACEPORT

		対戦該当者	
横	520	3rd	月影
縦	600	—	—
高さ	120	—	—
エリアオーバー	なし	—	—
ECM濃度	54	—	—

天井が低くマップも狭い。さらに、柱や天井付近の骨組みがブーストジャンプのジャマをするので、機動力を生かして敵の死角をとるという戦法は難しい。

TRANING SPACE

		対戦該当者	
横	600	10th	クレズナー
縦	600	15th	Frip-Frop
高さ	200	20th	MaL&DaL
エリアオーバー	なし	25th	ジーニー
ECM濃度	10	30th	スカ・ジャマイカン

八角形の広い部屋で、天井もかなり高い。壁には2階部分に当たる足場(壁からの出っ張り)があり、避難場所にできる。「VR AC test」を行う場所でもある。

UNDERGROUND WORKS

		対戦該当者	
横	720	11th	Sir.FIRE
縦	640	—	—
高さ	600	—	—
エリアオーバー	なし	—	—
ECM濃度	32	—	—

TRANING SPACEを広くしたようなマップで、開始位置は2階部分の足場にいる。1階部分には柱があるので、足場と柱を利用して戦おう。

Versus Mode Guide

対戦モード情報

ーレギュレーション編ー

プレイヤー同士が戦う「VERSUS」モードは、今作からレギュレーションというあらたなルールを設定できるようになった。ここではそのシステムについて解説していこう。

使用パーツを制限するレギュレーション

レギュレーションとは対戦時のパーツ使用規制のことで、プレイヤーが初期パーツ以外のすべてから、任意にいくつでも設定できる。また、設定し終えたレギュレーションは名前をつけて、1枚のメモリーカードに8つまで保存できる。ただし、対戦時に適用できるのは1つだけで、コンピュータのAC構成はレギュレーションの影響を受けない。つまり、対コンピュータ戦で使用する場合は、プレイヤーが規制を受けるハンデ戦となるのだ。

◀使用禁止にしたパーツを装備しているACは出撃することができない。

レギュレーション適用までの流れ

レギュレーション設定

まずは「Regulation」を選択。ここではレギュレーションの設定、名前の変更、セーブ、ロードができる。

使用禁止パーツを選択

「Edit regulation」から使用禁止にするパーツを選ぶ。△ボタンを押せばカテゴリごとに使用禁止にできる。

レギュレーション適用

「VERSUS RULE」で「Select reg.」を選び、「Select reg. data」から選択すれば適用完了だ。

Let's try! レギュレーションを使って白熱バトル!

対戦相手と自分が交互にレギュレーションを設定しながら対戦してみよう。どのパーツを禁止にしたら自分が有利になるのか、それを考えながらレギュレーションを設定するのがおもしろい。また、ひと味違った対戦を楽しみたいのなら、特定のカテゴリ以外すべてのパーツを禁止してしまう限定バトルがオススメ。実際に編集部ではロケット限定バトルをやってみたが、1発もムダにできない緊張感のあるバトルだった。

◀限定バトルのなかでもとくに熱いのがブレード限定バトル。スリル満点の超接近戦を楽しめる。

MISSION

ミッション編

MISSION INDEX
ミッションインデックス

ここではどの時間帯にどんなミッションが発生するかを、時間軸に沿って掲載している。自分が知りたいミッションの情報が何ページにあるかを探すときに活用してほしい。

※ミッションクリア後に
追加依頼が発生する。

次のページへ

00:00

02:00

04:00

次々と倒れゆくレイヴンたち

そして、運命の時が訪れる……

ミッション攻略ページの見方

次ページからは時間帯ごとにミッションを攻略していく。攻略ページの要素は下記のようになっているので、見方を覚えてから読み進めていってほしい。なお、04:00からのミッションは一部のみの攻略となっている。

①ミッションNO.
本書が便宜上つけたミッションの番号。ミッションの出現条件はさまざまな要因で変化するため、必ずしもこの順番どおりに出現するわけではない。

②RANK
ミッションのおおよその難易度を本書独自に5段階で評価している。星の数が増えるほど難易度が高いことを表す。

③作戦時間
ミッションが開始される時間と、クリア後に表示される時間を表している。ただし、ミッションの開始／終了時に表示される作戦時間ではなく、メニュー画面の「Present time」の経過にもとづいている。

④クライアント名
ミッションの依頼者の名前とエンブレムを表している。

⑤ミッション領域
ミッションが行われる場となる領域名。

⑥ミッション名
ミッションセレクト時に表示される、ミッションのタイトル。

⑦状況アイコン
マップの状況をアイコンで表している。アイコンの意味は以下を参照。

生体……マップ内に生体兵器が存在していることを表す。生体兵器をロックオンするためには生体反応センサーを搭載している頭部パーツ、レーダー上に映し出すには生体兵器表示機能搭載の頭部パーツか肩装備のレーダーが必要になる。

暗闇……マップ内に一切の光源がないことを表す。視界を確保するには暗視スコープを搭載している頭部パーツが必要になる。

水上……マップ内にACが沈んでしまうほどの水場があることを表す。フロート以外の脚部で水場に入ると、ミッション失敗となってしまう。

ECM 300……マップ内にECMメーカー以外の手段で強力なECMが発生していることを表す。ECMによる妨害を無効化するためには、対ECM性能を備えている頭部パーツ・FCS・肩装備のレーダーを搭載して対ECM性能を一定以上にするか、ECMによる妨害を行っている敵を撃破する必要がある。なお、数値は目安となるECM濃度を示している。

⑧成功条件
作戦目標を達成するための条件を表す。一部のミッションでは開始後に成功条件が変わることがあるため、本書では最終的な成功条件を記載している。そのため、契約時の作戦目標と内容が異なっている場合がある。

⑨報酬
ミッションクリア時に受け取れる報酬。この報酬に修理費や特別加算、特別減算などの要素が加味され、最終的な報酬額が決定する。なお、cはクレジットを表している。

⑩備考
ミッションクリア時に発生する特別加算や特別減算の内容、そして依頼時に説明がない追加情報を掲載している。

⑪オススメパーツ
ミッションを攻略する際に役立つパーツを紹介している。基本的にどのパーツを装備してもミッションクリアは可能だが、紹介するパーツ(または該当パーツの上位種)ならばクリアしやすくなる。パーツ選びに困ったときの参考にしてほしい。なお、紹介しているパーツは初期状態で購入できるもののなかから選出している。

⑫ミッション解説
ミッションの概要やオススメパーツの活用例などを紹介している。

⑬追加依頼
ミッション中の追加依頼を受けると発生するミッション。ダメージや残弾数を引き継いだ状態で出撃することになる。なお、ミッション名は編集部が便宜上つけている。

⑭攻略ポイント
追加依頼の概要や、敵との戦い方などを紹介している。

MISSION 01 RANK ★☆☆☆☆

08:00 〜 10:00

CLIENT バーテックス

ファサード前線基地

前線基地急襲

生体 暗視 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●3分間を生き残る	●0 c（与えた損害によって特別加算）	●制限時間3分 ●特別加算：建材や車両、ヘリなどを破壊するごとに+500〜+2000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

素早いACで効率よく設備破壊

C01-GAEA
コア ▶ P.098

B02-VULTURE
ブースタ ▶ P.125

G01-LOTUS
ジェネレータ ▶ P.131

O01-AMINO
オプショナルパーツ ▶ P.186

3分間で、建設途上の前線基地にあるヘリや施設などをできるだけ破壊するのが目的。攻撃してくる敵はヘリと兵士のみで、ヘリと建材以外は体当たりで破壊できるため、強力な武器は不要だ。ただし、破壊目標は広範囲に散っているので、効率よく破壊していくには素早さが必要。ジェネレータとブースタを変えて、航続距離を伸ばそう。

▲地面の鉄骨は攻撃を加えるか、上から踏めば破壊することができる。

MISSION 02 RANK ★☆☆☆☆

08:00 〜 10:00

CLIENT バーテックス

旧・ナイアー産業区

産業区侵入者排除

生体 暗視 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●60000 c	●軽量MTが領域外に離脱した場合はミッション失敗となる

ASSEMBLY & BRIEFING

高出力ブースタで軽量MTに追いつけ

C01-GAEA
コア ▶ P.098

B02-VULTURE
ブースタ ▶ P.125

G01-LOTUS
ジェネレータ ▶ P.131

CR-WL69LB
左腕装備 ▶ P.176

脱出地点へ向かって逃げる3機の軽量MTと、増援のMT2機を撃破する。軽量MTは脱出地点に向かっているだけで、正面に出なければ攻撃されることはない。ここではジェネレータとブースタを強化して、軽量MTに追いつけるようにしておくことが大切。武器は初期装備で十分。軽量MTにはブレードで攻撃して、弾薬費の節約をするといい。

▲クリア後、選択ルートしだいでは今後ライバルとなるジナイーダが登場。

MISSION ミッション編 08:00〜10:00 ■前線基地急襲 ■産業区侵入者排除

MISSION 03 RANK ★★★★☆

08:00 〜 10:00

CLIENT アライアンス本部

ディルガン流通管理局
管理局強行偵察

生体 暗闇 水上 ECM 256

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「ストラックサンダー」の撃破	●136000 c	●バーテックス側 AC「ストラックサンダー」が登場 ●懸賞金 60000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
垂直ミサイルでAPを削ってから突撃

BIKUNI
インサイド ▶ P.137

CR-WB73MV
肩装備 ▶ P.147

WR09HL-SPIRIT
右腕装備 ▶ P.173

CR-069ES
オプショナルパーツ ▶ P.186

長い通路を抜けた先で、AC「ストラックサンダー」と戦う高難易度のミッション。敵ACは強力なレーザーキャノンを持ち、正面からの攻撃は危険なので、遮蔽物に隠れて撃てる垂直ミサイルと、敵の攻撃機会を減らせるECMメーカーを装備しよう。ただし敵ACはかなり手強いので、できればパーツのそろってくる2周目以降に挑んだほうがいい。

▲垂直ミサイルを両肩に装備して、発射可能な弾数を増やしておこう。

MISSION 04 RANK ★★☆☆☆

10:00 〜 12:00

CLIENT 独立武装勢力

ホルデス採掘場
MT護衛

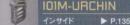
生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●護衛対象MTを守りきったうえで、敵部隊をせん滅させる	●80000 c	●護衛対象が破壊された場合はミッション失敗となる

ASSEMBLY & BRIEFING
常に先行してガードメカを叩け

LR04-GAZELLE
脚部 ▶ P.117

B02-VULTURE
ブースタ ▶ P.125

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

護衛対象のMTを採掘場の出口まで守りつつ、襲撃してくるガードメカとMTを倒すことが目的だ。先行して敵を撃破してから護衛対象のもとに素早くもどれるように、ブースタ出力が高めのB02-VULTUREと移動性能の高い脚部で、素早く動けるACを組もう。ちなみに地雷を通路中央に撒いておけば、通路が狭いので敵が踏みやすい。

▲敵の増援は後方からも出現する。レーダーには常に注目しよう。

MISSION 05 RANK ★★★★★

10:00 ～ 12:00

CLIENT ジャック・O

ホルデス採掘場

物資受領

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●ターゲットのMTとAC「ホットスパー」の撃破	●不明	●懸賞金 46000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

坑道出口で敵を待ち受けよう

101M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

CR-WB78RP2
肩装備 ▶ P.151

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

WL01LB-ELF
左腕装備 ▶ P.176

敵に奪われた物資をとりもどすため、坑道内の敵勢力と戦うことになる。マップ内には複数のMTがいるほか、出口には物資を持ったMTと、AC「ホットスパー」が待ちかまえている。敵ACはこちらが坑道内にいる限りは出口前を飛びながら攻撃してくるだけなので、左肩に攻撃力の高いロケットを装備して、壁に隠れながら攻撃すると有利に戦える。

▲攻撃を受けない位置に身を隠しながら、スキを見てロケットで攻撃だ。

MISSION 06 RANK ★★★★★

10:00 ～ 12:00

CLIENT バーテックス

ベルザ高原

サンダイルフェザー撃破

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「サンダイルフェザー」の撃破と敵部隊のせん滅	●64000 c	●懸賞金 57000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

機動力を上げて敵との距離をつめろ

B02-VULTURE
ブースタ ▶ P.125

105D-MEDUSA
インサイド ▶ P.136

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

CR-WH05BP
左腕装備 ▶ P.167

AC「サンダイルフェザー」は装甲が薄いので、近距離戦でのゴリ押しが有効だ。ただし、移動性能が高いうえにOBで距離をとろうとしてくる点はやっかい。逃がさないために高出力のブースタを付けて、機動力を上げておく必要がある。なお、まれにECMメーカーを使ってくるので、WB10R-SIREN2で対ECM性能も上げておこう。

▲AC撃破前のヘリは、倒しても増援が何度も出現するので無視。

MISSION 07　RANK ★

10:00 〜 12:00

CLIENT エヴァンジェ

ルガトンネル

鉄橋守備隊排除

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●60000 c	●アンカー部分が2基破壊でミッション失敗 ●特別減算：アンカー部分が1基破壊されると−20000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

飛行能力を確保して戦おう

CR-B81　ブースタ　▶P.125

CR-F91DSN　FCS　▶P.129

CR-G84P　ジェネレータ　▶P.131

CR-WR88RS3　右腕装備　▶P.163

半壊した2本の橋が舞台となるミッションで、橋上にいるスナイパー型MTとトンネルを抜けた先の飛行型MTのせん滅が目的となる。橋から落ちてしまうと失敗になるので、ブースト時消費ENの少ないCR-B81とコンデンサ容量が大きいCR-G84Pで、飛行能力を確保しよう。なお、タンクやフロートは飛行が苦手なので避けたほうがいい。

▲射程が長い装備でなら、スタート地点から前方のMTを狙撃できる。

MISSION 08　RANK ★★★★★

12:00 〜 14:00

NO DATA

CLIENT 独立武装勢力

ACガレージ・R11エリア

敵AC撃退

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「サウスネイル」とAC「バレットライフ」の撃破	●0 c	●AC「サウスネイル」撃破後に、AC「バレットライフ」が出現 ●懸賞金 44000 c／85000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

実弾防御を上げて挑め

CR-LT78A　脚部　▶P.121

E07AM-MORAY　エクステンション　▶P.142

WB09PU-LAMIA　肩装備　▶P.155

CR-WH79M2　左腕装備　▶P.165

崖に囲まれた場所で、AC「サウスネイル」とAC「バレットライフ」の連戦を行う。連戦に耐えられるよう、脚部はAPの高いタンクタイプがベストだ。また、敵の攻撃は実弾系が多いので、脚部以外の外部パーツも実弾防御が高いものを選択すること。戦闘の際には崖を背にするように動き、敵ACに回り込まれないよう注意しよう。

▲バレットライフは近距離での火力が脅威。なるべく距離をあけて戦いたい。

MISSION 09　RANK ★☆☆☆☆

12:00〜14:00

CLIENT バーテックス

ウォルター資材保管区

保管区奪還

生体　暗闇　水上　ECM 1186

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵指揮官MTと護衛以外の全敵MTのせん滅（指揮官MTを発見した場合は全MTのせん滅）	●88000 c（指揮官MTの撃破によって特別加算）	●通路内ではレーザー砲台の援護あり ●特別加算：敵指揮官MTを破壊すると+20000 c

ASSEMBLY & BRIEFING　速攻で指揮官MTを目指せ

R03-LINDEN　ラジエータ　▶ P.133

I01M-URCHIN　インサイド　▶ P.135

WB10R-SIREN2　肩装備　▶ P.157

CR-WL88LB3　左腕装備　▶ P.176

迷路のようなマップ内で敵MT部隊をせん滅する。施設の奥にいる敵指揮官MTを倒せば特別加算が得られるので、撤退される前にぜひ発見しておきたい。そこでブーストを使った高速移動を基本とし、MT部隊撃破用にCR-WL88LB3と地雷を装備しておこう。近距離攻撃で素早くMTを撃破し、敵指揮官に追いつくのだ。

▲この通信が指揮官MTの撤退を阻んだ証拠。あとは撃破するだけだ。

MISSION 10　RANK ★☆☆☆☆

12:00〜14:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

ウォルター資材保管区

MT追跡

生体　暗闇　水上　ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●追跡対象の敵MTを破壊せずに最後まで追跡する	●80000 c	●追跡対象を撃破するとミッション失敗

ASSEMBLY & BRIEFING　ジャマな敵を排除しつつMTを追跡せよ

R03-LINDEN　ラジエータ　▶ P.133

I01M-URCHIN　インサイド　▶ P.135

CR-WR88RS3　右腕装備　▶ P.163

CR-WL88LB3　左腕装備　▶ P.176

施設内部で撤退中の敵MTを追うミッション。1本道なので道に迷う心配がなく、追跡対象のMTは通路の途中で自機が接近するまで停止するため見失うこともない。施設内の通路は狭いので、ジャマなMTを近距離戦で撃破できるブレードと地雷、さらに、近距離攻撃の当たりにくいガードメカ用に弾速の速いスナイパーライフルがあると万全だ。

▲追跡対象のMTは近づくとロックオンしてしまう。間違えて攻撃しないように。

MISSION 11　RANK ★★☆☆☆

14:00 〜 16:00

CLIENT アライアンス本部

ガラブ砂漠

機密物資護衛

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 VICTORY REQUIREMENT	報酬 REWARD	備考 REMARKS
●4つある機密物資の奪取阻止と敵部隊のせん滅	●92000 c	●機密物資周囲には多数の地雷あり ●機密物資を破壊するか、敵輸送ヘリにとりつかれるとミッション失敗

ASSEMBLY & BRIEFING

移動せずにスナイパーライフルで狙撃

CR-F91DSN　FCS ▶ P.129

WB10R-SIREN2　肩装備 ▶ P.157

CR-WR88RS3　右腕装備 ▶ P.163

CR-O86R+　オプショナルパーツ ▶ P.187

地上にある4つの機密物資を、輸送ヘリと戦闘ヘリで構成された敵部隊から守るのが目的となる。機密物資の周囲には爆発物が散乱しているので、うかつに動き回ると危険だ。そこで、索敵用にレーダーを装備し、遠距離射撃用に遠距離型FCSとスナイパーライフルを使って、スタート地点付近から離れずに飛来するヘリを狙撃するといい。

▲機密物資に輸送ヘリがとりつくと失敗。戦闘ヘリよりも優先的に撃墜だ。

MISSION 12　RANK ★★☆☆☆

14:00 〜 15:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

ディルガン流通管理局

管理局奪還

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 VICTORY REQUIREMENT	報酬 REWARD	備考 REMARKS
●敵部隊のせん滅	●100000 c	●特別減算：施設内の建造物を1棟破壊するごとにコンデンサ(−5000 c)、ジェネレータ(−10000 c)

ASSEMBLY & BRIEFING

増援の新型MTには注意

IO1M-URCHIN　インサイド ▶ P.135

WB05M-SATYROS　肩装備 ▶ P.147

WR07M-PIXIE3　右腕装備 ▶ P.165

WL14LB-ELF2　左腕装備 ▶ P.176

占拠された流通管理局内の敵部隊をせん滅する。施設内にいる敵部隊はMTのみで構成されているので、ブレードだけでも十分戦える。ただし、施設外で増援として登場する2体のMTは機動力が高いうえ、威力の高いレーザーキャノンを撃ってくる強敵だ。回避行動をとりやすいように、射程の長いミサイルで距離をとりながら戦おう。

▲屋内のMTを倒していない場合、増援撃破後に破壊指示がある。

MISSION 13

RANK ★★★☆☆

15:00〜16:00

CLIENT
アライアンス本部

ガラブ砂漠
機密物資回収

生体
暗闇
水上
ECM 300

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●ガードメカのせん滅	●136000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING 地表へ出た瞬間を狙って撃破しよう

LR04-GAZELLE
脚部 ▶ P.117

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

CR-O69ES
オプショナルパーツ ▶ P.186

依頼は機密物資の回収だが、開始直後にガードメカの破壊に変更される。敵が地中を高速移動しているときは、こちらの攻撃は当たらないが、攻撃してくる瞬間だけ地表へ出てくる。そこが唯一の攻撃チャンス。仕留めそこなわないよう、威力の高いスナイパーライフルやバズーカなど、敵を一撃で確実に撃破できる武器を装備して挑もう。

▲回避が難しくなるので、ブーストを使った大ジャンプはしないこと。

MISSION 14

RANK ★★★☆☆

14:00〜16:00

CLIENT
ジナイーダ

ファサード前線基地
対戦依頼

生体
暗闇
水上
ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「ストレイタス」撃破と敵部隊のせん滅	●0 c	●AC「ストレイタス」登場までAC「ファシネイター」の援護あり ●懸賞金 49000 c

ASSEMBLY & BRIEFING 旋回しながら敵ACの背後を狙え

LR04-GAZELLE
脚部 ▶ P.117

KOKUH
FCS ▶ P.128

WR04M-PIXIE2
右腕装備 ▶ P.164

CR-WH79M2
左腕装備 ▶ P.165

対戦の場に武装勢力が乱入してきたため、ジナイーダと共闘して敵を撃破する。一定時間の経過でAC「ストレイタス」が出現するが、ジナイーダは領域を離脱するため単機で挑むことになる。敵ACは機動力の低いタンクなので、素早いACでその周囲を旋回して背後を狙おう。このとき敵の正面へ出てしまうと、集中砲火を受けるので注意が必要だ。

▲ジナイーダは敵ACが登場すると、ヘリの一部を引きつけて領域を離脱する。

MISSION 15　　RANK ★

14:00
～
16:00

CLIENT
アライアンス
本部

トライトン環境開発研究所
研究所侵入者排除

生体　暗闇　水上　ECM

成功条件 VICTORY REQUIREMENT	報酬 REWARD	備考 REMARKS
●施設内へ潜入した敵部隊のせん滅	●88000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING
リーダー機のパルスに注意

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

CR-WR93HNRP
右腕装備 ▶ P.170

WL14LB-ELF2
左腕装備 ▶ P.176

CR-O69ES
オプショナルパーツ ▶ P.186

研究所に侵入した武装集団をせん滅するミッション。敵はライフルで攻撃してくるMTばかりで、近づいてブレードや地雷を当てればすぐに倒せるはず。脅威となるのはパルスとバズーカを持つリーダー機だけだ。施設内は一本道で敵の攻撃を避けにくいため、「Tune」で実弾防御とEN防御を高くしたACを組んでおきたい。

▲エレベータ扉のロックは、上層の敵MTをせん滅しないと解除されない。

MISSION 16　　RANK ★★

14:00
～
16:00

CLIENT
バーテックス

タートラス司令本部跡地
拠点偵察

生体　暗闇　水上　ECM 1144

成功条件 VICTORY REQUIREMENT	報酬 REWARD	備考 REMARKS
●敵部隊のせん滅	●98000 c	●ECM装置2基を破壊すればECM妨害解除

ASSEMBLY & BRIEFING
物陰に隠されたECM装置を先に壊そう

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

WL14LB-ELF2
左腕装備 ▶ P.176

司令本部跡地に侵入し、敵の守備隊をせん滅する。最初はECM濃度が高いものの、壁側にある2基のECM装置を破壊すれば低下するため、レーダーは1つで十分だ。なお、初期の兵士と車両の退避が完了すると増援が現れる。しかし増援の数は少ないので、それほど危険ではない。スナイパーライフルで手早く倒してしまおう。

▲2基のECM装置は、どちらもドームの壁側に設置されている。

MISSION 17　RANK ★★☆☆☆

14:00 〜 16:00

CLIENT
独立武装勢力

生体／暗闇／水上／ECM

トライトン環境開発研究所
研究所強制調査

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●制御装置の起動と、生体兵器を含むすべての敵部隊のせん滅	●108000 c	●特別加算：生体兵器をせん滅すると＋16500 c

ASSEMBLY & BRIEFING
生体兵器は高性能な頭部で感知

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

WL14LB-ELF2
左腕装備 ▶ P.176

CR-O69ES
オプショナルパーツ ▶ P.186

ミッション開始当初はガードメカしかいないが、それらをすべて排除してから奥のゲートロック制御装置を起動させると、施設内に多数の生体兵器が出現する。この生体兵器の駆除も追加任務となるため、生体反応センサーと生体兵器表示機能の付いたパーツは必須だ。また、生体兵器は集団で攻撃してくるのでEN防御を強化しておこう。

▲施設内の通路以外に、個室にも生体兵器が出現することを覚えておきたい。

MISSION 18　RANK ★★★☆☆

16:00 〜 18:00

CLIENT
アライアンス本部

生体／暗闇／水上／ECM 600

ガラブ砂漠
バリオス・クサントス追撃

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「バリオス・クサントス」の撃破	●68000 c	●味方ガードメカの援護あり ●懸賞金62000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
捕捉範囲を広げて確実にロックオン

CR-F69
FCS ▶ P.127

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

CR-WH05BP
右腕装備 ▶ P.167

CR-WH79H3
左腕装備 ▶ P.166

味方とともに敵AC「バリオス・クサントス」を撃破するミッション。この敵ACは四脚で、移動速度は速くないが跳ね回るために捕捉しづらい。広角サイトのFCSで捕捉範囲を広げ、バズーカを当てやすくしよう。なお、敵ACは武器腕の連装レーザーを装備している。「Tune」でEN防御や冷却性能を上げて、攻撃に備えておこう。

▲味方のガードメカはすぐに落とされるため、戦力としては期待できない。

MISSION 19 RANK ★★★★☆

16:00
～
18:00

CLIENT
バーテックス

ベルザ高原
レイジングトレントⅣ撃破

生体
暗闇
水上
ECM 1176

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「レイジングトレントⅣ」とMT2機の撃破	●84000 c	●懸賞金60000 c

ASSEMBLY & BRIEFING レーダーでMTのECM妨害に対抗

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

CR-WH05BP
左腕装備 ▶ P.167

CR-O69ES
オプショナルパーツ ▶ P.186

AC「レイジングトレントⅣ」と、同時出現するMT2機を相手に戦うミッション。MTは攻撃に参加しつつECMによる妨害を仕掛けてくるが、あらかじめ対ECM性能に優れたレーダーを装備しておけば、ほとんど影響はない。また、敵ACはEN兵器での攻撃が主体なので、EN防御をオプショナルパーツや「Tune」で高めておきたい。

▲敵ACのオービットは、移動しつづければタンク以外ならあまり当たらない。

MISSION 20 RANK ★★★☆☆

16:00
～
18:00

CLIENT
バーテックス

アイザール・ダム
飛行部隊通過阻止

生体
暗闇
水上
ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●領域を通過する敵ヘリを4機以下に抑えて、敵飛行部隊をせん滅させる	●96000 c	●特別減算：敵ヘリが領域を通過すると1機につき−5000 c 施設破壊1基につき−2500 c

ASSEMBLY & BRIEFING ヘリ部隊を撃ち逃すな

CR-H97XS-EYE
頭部 ▶ P.095

CR-LF81
脚部 ▶ P.119

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

WB09PU-LAMIA
肩装備 ▶ P.155

ダム上空を通過するヘリ部隊を迎え撃つ。ヘリを確実に落とせるように、ロック可能最大距離が長いFCSと、弾数が多く威力も高いWB09PU-LAMIAを装備し、ダムの上から撃破していこう。なお、一度に出現する敵の数が多く、撃ち逃がす可能性もある。そこで、すぐに捕捉し直すために、脚部を旋回性能の高い四脚にしておくといい。

▲通過された機数によって報酬が減算される。撃ち逃しのないように。

MISSION 21　RANK ★★★★☆

16:00〜18:00

CLIENT バーテックス

アイザール・ダム

ダム侵入者排除

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「クライストチャーチ」、AC「サドゥンドロップ」を含む全敵のせん滅	●60000 c	●AC「クライストチャーチ」撃破後、AC「サドゥンドロップ」出現 ●懸賞金 45000 c／43000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

タンク型ACでダムの上から攻撃せよ

CR-LT81A2　脚部 ▶ P.122

SUIGETSU　エクステンション ▶ P.142

WB09PU-LAMIA　肩装備 ▶ P.155

CR-WH05BP　左腕装備 ▶ P.167

5機のヘリを撃破したあとで、フロート型AC「クライストチャーチ」、高機動二脚AC「サドゥンドロップ」と連戦する。前者は水上、後者はダム下流側から出ないので、タンクタイプACを組んでダムの上からWB09PU-LAMIAで攻撃するといい。ただし、タンクタイプでは敵ACのミサイル攻撃を避けにくいため、ミサイル迎撃装置を装備しよう。

▲「サドゥンドロップ」は空中戦を挑んでくるので、ダム上から叩き落とす。

MISSION 22　RANK ★★☆☆☆

16:00〜17:00

CLIENT 独立武装勢力

アイザール・ダム

飛行部隊通過支援

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●味方ヘリ6機以上の領域通過と敵部隊のせん滅	●108000 c	●特別加算：全味方機の領域通過 +10000 c ●特別減算：味方機墜落−5000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

戦車を優先的に破壊

LN02-SEALION　脚部 ▶ P.123

CR-F91DSN　FCS ▶ P.129

WB02L-GERYON　肩装備 ▶ P.155

CR-WR88RS3　右腕装備 ▶ P.163

ダム上空を通過しようとする味方ヘリの護衛と、敵守備隊のせん滅を行う。敵の構成は飛行型ガードメカとミサイル装備のMT、そしてダム施設から増援として何度も出現する戦車だ。大部分は下流のダムにいるので、フロートタイプの脚部は必須。また、戦車の攻撃は味方ヘリの脅威となるので、出現したら長射程高威力の肩装備で真っ先に叩こう。

▲射程の長い武器なら、ダムの上からどんな位置の戦車も狙い撃てる。

MISSION 23 RANK ★★☆☆☆

17:00 〜 18:00

CLIENT 独立武装勢力

旧・ナイアー産業区

輸送部隊護衛

生体 暗闇 水上 ECM 353

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●味方輸送車両5台以上の領域通過	●110000 c	●味方輸送車両6台破壊で作戦失敗 ●特別減算：味方輸送車両が破壊されると1台につき−10000 c ●特別加算：全味方輸送車両が領域通過すると＋10000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

敵が遠距離にいるうちに撃破しよう

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

WB17R-SIREN3
肩装備 ▶ P.157

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

WL05RS-GOLEM
左腕装備 ▶ P.178

味方輸送車両を敵防衛部隊から守りつつ、領域を離脱させるミッション。敵には遠距離から攻撃してくるMTもいるうえ、脱出地点のそばを含めた3つの地点から増援が出現する。そのため輸送部隊を守りながら敵を倒すには、スナイパーライフルが必須だ。脱出地点のすぐそばに現れる敵は出現が遅いので、先に遠い位置にいる敵を倒そう。

▲危険なときには輸送部隊の前に出て、走行を止めるといい。

MISSION 24 RANK ★★☆☆☆

16:00 〜 17:00

CLIENT 独立武装勢力

アイザール・ダム

ダム管理施設破壊

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●管理施設2棟の破壊	●80000 C（目標外施設の破壊で特別加算）	●90秒以内に成功条件を満たすとAC「クライストチャーチ」、AC「サドゥンドロップ」が連続で出現 ●懸賞金 45000 c／43000 c ●特別加算：目標外の施設を破壊すると、1棟につき＋2500 c

ASSEMBLY & BRIEFING

敵の射程外から狙い撃て

LN02-SEALION
脚部 ▶ P.123

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

R02-HAZEL2
ラジエータ ▶ P.133

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

2カ所にあるダムの管理施設を破壊することが目的。管理施設までは水上を移動するので、脚部はフロートタイプを選ぼう。出現する敵は飛行型ガードメカと戦車、破壊目標の上にいるMTだ。このMTは射程の短い大型ミサイルを持っており、施設に近づくと攻撃される。スナイパーライフルなどの武器で、敵の射程外から攻撃して倒すといい。

▲短時間で目標を破壊すると、ACが連続で出現。ただし撃破の必要はない。

MISSION 25　RANK ★★☆☆☆

17:00〜18:00

CLIENT
ジャック・O

旧・ナイアー産業区
輸送部隊撃破

生体　暗闇　水上　ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵輸送車両のせん滅と自機の領域離脱	●不明	●車両が領域離脱するとミッション失敗 ●AC「METIS」、AC「ニフルヘイム」出現 ●懸賞金 30000 c／47000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
AC「ニフルヘイム」は目標破壊後に撃破

CR-LF71
脚部 ▶ P.119

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WB09PU-LAMIA
肩装備 ▶ P.155

005-HISTON
オプショナルパーツ ▶ P.187

領域を離脱しようとする輸送部隊の車両をせん滅するのが目的。輸送部隊の護衛として最初にAC「METIS」、次に輸送部隊とAC「ニフルヘイム」が出現する。1台でも車両を逃がすと作戦は失敗。輸送部隊さえ倒せば両ACを撃破せずともクリアできる。敵ACを倒す場合は、先に「METIS」を倒し、「ニフルヘイム」は輸送部隊のあとで倒そう。

▲両ACは跳ねながら直進してくるため、地雷を撒くとかかりやすい。

超カンタン！　1周目オススメルート

本作に登場するミッションは難易度がさまざまで、実際に出撃してみるまでその難しさはわからない。とくに敵ACが突然出現するといったミッションは非常に難しいので、24時間生き抜くことを優先するなら、そのようなミッションは極力避けるようにしよう。

以下で紹介しているミッションは、上記を考慮して選抜したオススメ簡単ルートだ。どれも敵ACなど強敵との戦いがなく、それほどACが強くない1周目でも楽にクリアできるはずだ。どうしてもエンディングを迎えられない場合はこのとおり進めてみよう。ミッションをプレイする際のポイントも合わせて記載しているので、ミッション攻略と合わせて参考にしてほしい。

1周目推奨ルート

開始時間	ミッション名	ページ	ポイント
08:00	前線基地急襲	056	建物の下にいれば攻撃を受けることがないので、簡単にクリアできる
10:00	鉄橋守備隊排除	059	MTを倒すだけのミッション。守るべきターゲットが破壊されにくい
12:00	MT追跡	060	MTについていくだけでクリアできる
14:00	機密物資護衛	061	遠距離用FCSとスナイパーライフルで、飛来するヘリを撃破しよう
16:00	飛行部隊通過支援	066	フロート脚を装備し、遠距離用FCSとスナイパーライフルでダムの上から狙撃しよう
17:00	輸送部隊護衛	067	マップのあちこちに敵が出現するので、スナイパーライフルで応戦
18:00	発電施設破壊	069	追加依頼は請けずに進めよう
19:00	味方部隊救出	072	生体兵器を全滅させ、味方部隊と合流すればクリア
20:00	動力炉侵入者排除	077	ターゲット破壊後、生体兵器を撃破するだけでいい
22:00	鉄橋防衛	079	ターゲットを守りながら鉄橋を防衛しよう
00:00	MT脱出援護	083	MTが破壊されないように先行して敵を撃破すること
02:00	研究所爆破	086	敵ACが出現するが、戦う必要はないので無視しよう
04:00	産業区守備機能停止	089	MTを全滅させなければ敵ACは出ない
05:00	UNKOWN		

MISSION 26 RANK ★★☆☆☆

18:00 〜 19:00

CLIENT
アライアンス
戦術部隊

ザイル発電所
発電施設破壊

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●発電設備12基の破壊	●113000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING
追加依頼を請けて報酬増額を目指そう

CR-H73E
頭部 ▶ P.093

B01-BIRDIE
ブースタ ▶ P.125

CR-G84P
ジェネレータ ▶ P.131

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

発電施設内に点在している全発電設備の破壊が目的。施設はかなり入り組んでいるので、オートマップ機能を搭載した頭部を選んでおきたい。また、すべての発電設備を破壊するとクライアントから追加依頼を出される。この依頼では、じん速な移動が求められるため、請けるつもりならあらかじめレーダーを装備してから出撃しよう。

▲破壊目標は全部で12基。マップで確認しながら破壊していこう。

MISSION 26 RANK ★★★☆☆

〜 20:00

輸送機緊急着陸支援

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●管制塔2棟の破壊と敵部隊のせん滅	●122000 c	●敵のせん滅が輸送機着陸に間に合わないとミッション失敗

POINT 1
APと弾数は消耗したまま

この追加依頼は、輸送機が緊急着陸を強行するまでに東西2棟の管制塔を破壊してECM妨害を止め、輸送機の着陸を成功させるというもの。装備やAP、残弾は「発電施設破壊」終了時のものが適用される。なお、このマップではMTと砲台が防衛している。

◀ECMを出す管制塔を破壊するだけでは、輸送機は無事に着陸できない。

POINT 2
輸送機着陸前に敵をせん滅

シーラの通信から、管制塔のみならず、敵MTもECM妨害をしていることが判明する。輸送機が着陸する前に砲台を含めたすべての敵をせん滅しないと、着陸が失敗となり「発電施設破壊」からやり直すことになってしまうので、撃ち残しがないようにしよう。

◀敵せん滅に成功した場合、輸送機は胴体着陸しつつも崖に激突せずにすむ。

MISSION 27 RANK ★☆☆☆☆

18:00
〜
19:00

CLIENT
バーテックス

ウォルター資材保管区
無人兵器通過阻止

生体
暗闇
水上
ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅	●104000 c	●敵が防衛線を突破するとミッション失敗

ASSEMBLY & BRIEFING
敵の侵攻を水際でくいとめろ

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

C05-SELENA
コア ▶ P.101

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

侵攻中の敵部隊をせん滅し、防衛線の通過を阻止するのが目的。暗いので暗視スコープを搭載した頭部は必須だ。また、敵は東へ向かって直進するため、地面に地雷を設置しておくと足止めしやすい。なお、敵をせん滅すると続いて追加依頼が出される。請けるつもりなら、あらかじめEN系EOコアを使って弾薬を節約しておこう。

▲最初の侵攻がやんだときに西側へ向かうと、MTを含んだ増援が出現する。

MISSION 27 RANK ★★☆☆☆

〜
20:00
輸送機撃墜

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵輸送機の撃墜と敵部隊のせん滅	●78000 c（敵MTの撃破数によって特別加算）	●輸送機に着陸されるとミッション失敗 ●特別加算：敵MT1機撃破につき+5000 c

POINT 1
MTは自力で撃破しよう

着陸しようと向かってくる輸送機と、先行して飛行場を襲う飛行型MTの部隊をせん滅する追加依頼。ここでは味方砲台が敵MTの迎撃を援護してくれる。だが、味方が敵MTを破壊すると報酬が上乗せされないため、できる限り自力で撃破していきたい。

◀敵MTは管制塔を狙ってくるが、破壊されることによるデメリットはない。

POINT 2
強行着陸する輸送機を撃墜せよ

先行のMT部隊をせん滅すると、増援のMT部隊が出現。これらの相手をしていると、輸送機が着陸態勢に入ったことを知らせる通信が入る。残っているMTにかまわず、東側で輸送機を待とう。あとは進入ルートへ入ってきた輸送機を、EOを含めた全火力で叩くだけだ。

◀輸送機の撃破に成功すると、ギリギリで格納庫への激突は避けられる。

MISSION 28 RANK ★★★★

18:00
～
19:00

CLIENT
アライアンス
戦術部隊

ウォルター資材保管区
保管区制圧

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「ClownCrown」の撃破	●131000 c	●特別減算：味方機が破壊されると1機につき－10000 c ●懸賞金 69000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
急いで最深部を目指せ

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

C05-SELENA
コア ▶ P.101

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

CR-WH05BP
左腕装備 ▶ P.167

施設内を先行し、別動隊の侵攻を助けるミッション。最深部に到着するまでの時間がかかるほど味方の被害は増えるので、素早い移動が必要だ。通路上には四脚タイプのMTがいるうえ、最深部ではAC「ClownCrown」が待ち受けている。EOコアとマシンガン、左腕バズーカのなかでは最大の弾数を誇るCR-WH05BPを用意しておきたい。

▲目標地点に到達する旨の通信があったら、別働隊に関してはもう安心だ。

MISSION 29 RANK ★★★

19:00
～
20:00

CLIENT
アライアンス
本部

タートラス司令本部跡地
ECM装置防衛

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●112000 c	●ECM装置全基破壊でミッション失敗 ●特別減算：ECM装置1基破壊につき－20000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
遠距離攻撃用装備で全方位をカバー

C05-SELENA
コア ▶ P.101

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

WL05RS-GOLEM
左腕装備 ▶ P.178

全4カ所に設置されている、味方のECM装置を攻撃してくる敵航空部隊をせん滅する。敵はガードメカが主力で、何度かの増援に分かれて出現したのち、最後の増援で飛行型MTが出現する。ガードメカの数は多いため、素早く撃破しないとECM装置を守りきれない。遠距離用のFCSとスナイパーライフルを装備して、遠距離から狙撃するといい。

▲敵MTは自機を狙うので、射線上にECM装置がない限り破壊されない。

MISSION 30

RANK ★☆☆☆☆

19:00〜20:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

ウォルター資材保管区

味方部隊救出

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅と味方部隊の救出	●90000 c	●すべての敵を倒すと味方部隊のいる部屋のロックが解除される

ASSEMBLY & BRIEFING 多機能な頭部があれば怖いものなし

CR-YH85SR 頭部 ▶ P.094

C05-SELENA コア ▶ P.101

WR07M-PIXIE3 右腕装備 ▶ P.165

WL14LB-ELF2 左腕装備 ▶ P.176

味方部隊の救出と、敵新兵器のせん滅を行う。敵新兵器とは生体兵器のことで、暗い場所でも戦うため生体反応センサーと暗視スコープが付いた頭部があると便利だ。あとは狭い場所で戦えるよう、近距離戦用のブレードを持っておこう。簡単なミッションだが報酬が少ないので、弾の消費などのコストのかかる行動は抑えたい。

▲生体兵器をせん滅しないと、味方部隊の立てこもる部屋の扉は開かない。

MISSION 31

RANK ★★★☆☆

18:00〜19:00

CLIENT エヴァンジェ

ガラブ砂漠

所属不明部隊撃破

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅とAC「オラクル」の撃退	●142000 c	●序盤はAC「オラクル」の支援あり ●敵部隊せん滅後にAC「オラクル」と戦闘

ASSEMBLY & BRIEFING 集中攻撃を受けないように動き回れ

CR-LF93A2 脚部 ▶ P.120

WB09PU-LAMIA 肩装備 ▶ P.155

CR-WR88RS3 右腕装備 ▶ P.163

CR-WH79M2 左腕装備 ▶ P.165

エヴァンジェのAC「オラクル」と共同で、ガードメカを撃破する。障害物が少ないマップなので、止まっていると狙い撃ちされてしまう。ある程度動き回れて、肩部キャノンも使いやすい四脚タイプがオススメだ。敵を倒しきると、「オラクル」が襲ってくる。これを撃退すればクリアとなるので、ガードメカとの戦いで弾を使い切らないように。

▲共闘中に「オラクル」へ攻撃を加えつづけると、敵せん滅前に襲ってくる。

MISSION 32　RANK ★★

19:00〜20:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

サイナス飛行場
飛行場接収

生体 暗闇 水上 ECM 812

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●味方MTの全滅阻止と敵部隊のせん滅	●158000 c	●特別減算：味方MT1機破壊につき－10000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
攻撃を引きつけて味方の損害を減らそう

パーツ	部位	ページ
C05-SELENA	コア	▶ P.101
CR-A92XS	腕部	▶ P.105
CR-WH05BP	右腕装備	▶ P.167
CR-WH05BP	左腕装備	▶ P.167

後続の味方MTを護衛しながら、敵をせん滅するミッション。敵の主力はMTと砲台で、敵部隊せん滅後に増援の爆撃機とMTが出現する。敵はこちらが近くにいるときは、味方よりもこちらを優先して攻撃するので、なるべく前線で戦おう。また、4棟ある管制塔がECMで妨害しているため、早めに破壊してECM濃度を下げておきたい。

▲味方MTは2機ずつのグループで、それぞれ東西の管制塔の下で待機する。

MISSION 33　RANK ★★★

18:00〜19:00

CLIENT 独立武装勢力

ザイル発電所
発電所警備部隊排除

生体 暗闇 水上 ECM 2388

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●138000 c	●特別減算：施設内の設備を1基破壊につき減算 遮断機(−2500 c)、変圧器(−5000 c)、発電機(−7500 c) ●発電機か変圧器の全基破壊で作戦失敗

ASSEMBLY & BRIEFING
ブレードと地雷で敵を倒そう

パーツ	部位	ページ
C05-SELENA	コア	▶ P.101
I01M-URCHIN	インサイド	▶ P.135
WB28R-SIREN4	肩装備	▶ P.157
CR-WL88LB3	左腕装備	▶ P.176

作戦目標はMTのみで構成された警備隊をせん滅すること。一見簡単そうに思えるが、内部のECM濃度が非常に高い。MTを倒すことでECM濃度は下がるが、両肩にレーダーを付けて対ECM性能を上げた状態でも、半数を倒すまで完全に無効化はできない。そこで、武器はロックオン不要のブレードと地雷がオススメといえる。

▲発電所内は攻撃を避けにくい。武器腕タイプのMTはとくに脅威となる。

MISSION 34　RANK ★

19:00 〜 20:00

CLIENT 独立武装勢力

タートラス司令本部跡地

ECM装置破壊

生体 暗闇 水上 ECM 2315

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●ECM装置4基の破壊	●74000 c（敵の撃破によって特別加算）	●一定時間で制限時間発生（30秒） ●特別加算：敵1機撃破につき加算　スナイパー型MT(+4000)、飛行型MT(+8000 c)、ガードメカ(+3000 c)、装甲車(+2000 c)

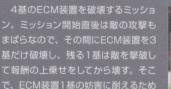
ASSEMBLY & BRIEFING

ECM装置を1基残して報酬を稼ごう

CR-YH85SR　頭部 ▶ P.094

CR-A92XS　腕部 ▶ P.105

WB28R-SIREN4　肩装備 ▶ P.157

CR-WH05BP　右腕装備 ▶ P.167

4基のECM装置を破壊するミッション。ミッション開始直後は敵の攻撃もまばらなので、その間にECM装置を3基だけ破壊し、残る1基は敵を撃破して報酬の上乗せをしてから壊す。そこで、ECM装置1基の妨害に耐えるために、レーダーを1つ装備しておく。あとはより多くの敵を倒せるように、威力の高いバズーカなどを選んでおこう。

▲長居をしすぎると敵の迎撃準備が整い、30秒の制限時間が入る。

MISSION 35　RANK ★★

18:00 〜 20:00

CLIENT 環境開発研究所

トライトン環境開発研究所

電源設備破壊

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●電源設備2基の破壊と施設からの脱出	●98000 c	●特別加算：生体兵器撃破につき加算 (小)+1000 c (大)+1500 c

ASSEMBLY & BRIEFING

電源設備破壊後は暗視スコープが必須

CR-YH85SR　頭部 ▶ P.094

CR-A92XS　腕部 ▶ P.105

WR09HL-SPIRIT　右腕装備 ▶ P.173

WL14LB-ELF2　左腕装備 ▶ P.176

地下の電源設備を破壊し、一定時間内に研究所から脱出する。電源設備を破壊すると照明が消えるため、暗視スコープ付きの頭部が必要だ。また、通路上に生体兵器が出現するので、頭部には生体反応センサーの機能もほしい。

生体兵器を倒すと報酬が増えるが、脱出までの制限時間は短いため、クリアを優先するなら無視したほうがいい。

▲報酬の上乗せを狙い、電源設備の破壊前に個室の生体兵器を倒そう。

MISSION 36 RANK ★★☆☆☆

18:00
～
19:00

CLIENT
バーテックス

ザイル発電所

発電施設爆破阻止

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●発電機と変圧器 各1基以上の爆弾の解除	●132000 c	●特別減算：発電設備の破壊または時限爆弾の回収未達成で1つにつき減算　遮断器(−2500 c)、変圧器(−5000 c)、発電機(−7500 c)

ASSEMBLY & BRIEFING

爆弾回収のスピードにかけろ

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

CR-LH95M2
脚部 ▶ P.114

B02-VULTURE
ブースタ ▶ P.125

CR-WH05BP
右腕装備 ▶ P.167

発電設備に仕掛けられた時限爆弾を、制限時間内に回収する。オートマップ機能付き頭部のほかに、時間内に全爆弾を回収できるよう、なるべくブースト最大速度が速いACを組むといい。なお、ここに出現する敵は少数なので、武装は右腕装備だけで十分だ。また、爆弾回収は左腕で行う。誤爆を防ぐため、あらかじめ左腕装備ははずしておこう。

▲最終的に、発電機と変圧器が最低各1基残ればミッション成功だ。

MISSION 37 RANK ★☆☆☆☆

19:00
～
20:00

CLIENT
バーテックス

ウォルター資材保管区

地下排水路侵入者排除

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅	●0 c(敵の撃破数によって特別加算)	●特別加算：生体兵器を1体撃破するごとに+3000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

限られた時間で生体兵器を撃破

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

C05-SELENA
コア ▶ P.101

WR09HL-SPIRIT
右腕装備 ▶ P.173

WL08PU-ARGOS
左腕装備 ▶ P.182

地下排水路に現れた生体兵器を駆除する。ただし、ミッション開始から施設放棄決定が知らされるまでは、いくら生体兵器を倒しても合計数が6体になるように増援が現れる。報酬を稼ぐために数多く倒したい場合は、暗視スコープと生体反応センサー付きの頭部に、弾数制限のないENタイプのEOコア、攻撃力の高い武器が欠かせない。

▲生体兵器の増援は、基本的に倒した敵とは反対の方角に出現する。

MISSION 38　RANK ★★★☆☆

19:00
〜
20:00

CLIENT
アライアンス
本部

ディルガン流通管理局

管理局占拠部隊排除

生体　暗闇　水上　ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「ピンチベック」と4基の砲台の破壊	●135000 c	●特別減算：施設内の建造物1棟破壊につき減算 コンデンサ（−5000 c）、ジェネレータ（−10000 c） ●懸賞金 55000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

倉庫で砲台からの攻撃を避けよう

CR-LT71
脚部　▶ P.121

FUDOH
ジェネレータ　▶ P.131

WB09PU-LAMIA
肩装備　▶ P.155

CR-WH05BP
左腕装備　▶ P.167

敵勢力のせん滅というミッションだが、屋外で出現するAC「ピンチベック」と4基の砲台を倒すだけで作戦成功となる。敵ACは接近しながらグレネードランチャーとブレードで攻撃してくるので、こちらは肩装備にパルスキャノン、左腕にバズーカを装備したタンクで応戦だ。途中から砲台が攻撃してくるため、北東の倉庫に身を隠して戦おう。

▲2カ所で登場する、大型ミサイルを装備したMTには要注意。

MISSION 39　RANK ★★★☆☆

20:00
〜
22:00

CLIENT
バーテックス

都市動力炉キエラ

炉心侵入阻止

生体　暗闇　水上　ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅	●98000 c	●敵ガードメカ3機目が冷却塔の頂上へ到達するとミッション失敗

ASSEMBLY & BRIEFING

空中を移動しながらガードメカを狙撃

LR01-GOAT
脚部　▶ P.117

CR-G84P
ジェネレータ　▶ P.131

CR-E98HB
エクステンション　▶ P.139

CR-WR81RS2
右腕装備　▶ P.163

上空から飛来し、2本の冷却塔にとりつく敵ガードメカを倒す任務。冷却塔同士が離れているため、遠距離から狙えるスナイパーライフルが必須だ。また、空中のほうが敵を捕捉しやすいので、消費ENの少ないパーツでACを組み、ホバーブースタを併用したい。ただしこの場合、敵せん滅後に地上に降りないとミッションが終了しない。

▲3機目のガードメカが冷却塔の頂上へ侵入してしまうと作戦失敗となる。

MISSION 40　RANK ★★

20:00 ～ 22:00

CLIENT バーテックス

都市動力炉キエラ
動力炉侵入者排除

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅と動力供給装置の破壊	●108000 c	●動力炉内では動力供給装置4基を破壊するまで温度上昇

ASSEMBLY & BRIEFING
接近戦はブレードでのりきろう

HO9-SPIDER
頭部 ▶ P.095

CR-C75U2
コア ▶ P.098

CR-WH05BP
右腕装備 ▶ P.167

CR-WL79LB2
左腕装備 ▶ P.176

施設内部で敵を排除するミッション。敵は生体兵器なので、生体反応センサーと生体兵器表示機能を持つ頭部パーツは必須だ。また、基本的に敵はバズーカ1発で倒せるが、近距離戦の連続になるのでブレードも装備しておこう。なお、動力炉に入ると途中から温度が急上昇し、炉心出力を下げるために動力供給装置を破壊することになる。

▲温度が上昇したときのために、冷却性能をできるだけ高めておきたい。

MISSION 41　RANK ★★★

20:00 ～ 22:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

都市動力炉キエラ
動力炉守備隊排除

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM 1207

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●132000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING
敵によって武器を使い分けて戦え

WB10R-SIREN2
肩装備 ▶ P.157

CR-WB73MV
肩装備 ▶ P.147

CR-WR88RS3
右腕装備 ▶ P.163

CR-WL88LB3
左腕装備 ▶ P.176

敵守備隊を全滅させるのが目的。ミッション中はECM障害が発生しやすいので、対ECM性能の高いパーツを用意しよう。武器は空中の敵用にスナイパーライフルと、地上の敵を上段から安全に攻撃できる垂直発射型ミサイルがオススメだ。地上にいるMTのうち、レーザーキャノン装備のMT以外は動きが遅いので、ブレードも持っておくといい。

▲レーザーキャノン装備のMTは攻撃力が高いうえ、捕捉範囲にとらえにくい。

MISSION 42　RANK ★★★★★

20:00〜22:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

都市動力炉キエラ

炉心破壊

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●動力供給装置の破壊と脱出（敵ACを撃破した場合は所属不明機の撃破）	●112000 c	●AC「パンツァーメサイア」出現　●懸賞金 35000 c ●ACを撃破すると所属不明機出現 ●特別加算：所属不明機を撃破すると+50000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

暗闇に備えて暗視スコープ付きの頭部を

CR-LF93A2　脚部 ▶ P.120

I01M-URCHIN　インサイド ▶ P.135

WB09PU-LAMIA　肩装備 ▶ P.155

CR-WH05BP　右腕装備 ▶ P.167

動力供給装置の破壊が目的。装置破壊後に施設内が暗くなるので、オートマップ機能と暗視スコープ付きの頭部は必須。装置破壊後はAC「パンツァーメサイア」が出現するが、これは無視して脱出してもよい。もし敵ACを撃破した場合には、屋外で所属不明機と戦うことになる。両方と戦うつもりなら、地雷とパルスキャノンを装備しておこう。

▲所属不明機はレーザーキャノンとブレードを装備したホバータンクタイプ。

MISSION 43　RANK ★★★★☆

22:00〜00:00

CLIENT バーテックス

ガラブ砂漠

ライウン抹殺

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM 300

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「ストラックサンダー」の撃破	●80000 c	●懸賞金 60000 c

ASSEMBLY & BRIEFING

ヘリからの降下中に狙いをつけろ

CR-WA75MSP　腕部 ▶ P.108

FUGEN　FCS ▶ P.127

CR-E92RM3　エクステンション ▶ P.141

WB06M-SPARTOI　肩装備 ▶ P.186

AC「ストラックサンダー」との一騎打ち。敵はEN兵器での攻撃がメインなので、EN兵器の万全な対策が必要だ。戦闘開始直後、敵ACの降下中にロックオンをして、着地したところを武器腕の大型ミサイルと連動ミサイルで狙い大ダメージを与えられれば勝利は目前となる。FCSやオプショナルパーツでロックオンタイムを短くすればより確実だ。

▲彼はこちらのことを裏切り者と思っているようだが、これは一体……。

MISSION 44 RANK ★★☆☆☆

22:00〜00:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

ルガトンネル
鉄橋防衛

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●アンカー部分の防衛と敵部隊のせん滅	●108000 c	●アンカー部分2基破壊で作戦失敗 ●特別減算:アンカー部分が1基破壊されると−20000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
高性能な頭部で増援の出現を知ろう

H09-SPIDER 頭部 ▶ P.095

CR-F82D2 FCS ▶ P.128

CR-WH05BP 右腕装備 ▶ P.167

WL05RS-GOLEM 左腕装備 ▶ P.178

トンネルと上空から押し寄せてくる敵から、アンカー部分を防衛する。地上の敵は移動が遅いのでバズーカなどの高火力武器で、上空からの敵はスナイパーライフルで狙撃するのがベストだ。なお、このミッションでは敵増援が複数回出現するので、コンピュータタイプが「高性能」以上の頭部パーツを選び、増援の情報を確実に入手したい。

▲アンカー部分に近づく空中のガードメカを優先して攻撃しよう。

MISSION 45 RANK ★☆☆☆☆

22:00〜00:00

CLIENT アライアンス本部

ホルデス採掘場
エヴァンジェ捜索

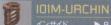
生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅	●114000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING
エヴァンジェ抹殺が目的のはずが……

CR-C98E2 コア ▶ P.100

101M-URCHIN インサイド ▶ P.135

CR-WR81RS2 右腕装備 ▶ P.163

WL14LB-ELF2 左腕装備 ▶ P.176

エヴァンジェの抹殺が作戦目標だったが、その場にエヴァンジェはおらず、武装勢力を全滅させるとクリアになる。敵は地上と上空にいて、地上の敵はブレードで簡単に撃破可能だ。上空の敵は地上からスナイパーライフルで狙撃しよう。EO搭載コアならより楽に戦える。なお、上空にも作戦領域があるので、あまり高く飛ばないように注意。

▲採掘場には敵の兵士が大勢出現する。倒していくのも手間なので無視しよう。

MISSION 46　RANK ★★☆☆☆

22:00 〜 00:00

NO DATA

CLIENT
独立武装勢力

ホルデス採掘場
独立勢力救援

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅と味方部隊の生存	●128000 c	●味方部隊の全滅でミッション失敗 ●特別減算：味方1機破壊につき −10000 c

ASSEMBLY & BRIEFING　機動力を高めてMTを守れ

- CR-C98E2　コア　▶ P.100
- LH07-DINGO2　脚部　▶ P.113
- WB10R-SIREN2　肩装備　▶ P.157
- CR-WH05BP　右腕装備　▶ P.167

採掘場の独立武装勢力の部隊を護衛するミッション。護衛対象のMTと戦車は各所に点在しているため、素早い移動が肝心。軽量のパーツでACを組んでおこう。武器は、空中から出現する敵に対応するため、スナイパーライフルやEO付きコアが有効だ。なお、最後に登場する増援は、こちらもガケの中段に上って攻撃すると狙いやすい。

▲両端から出現する敵増援は、洞窟を通って味方機を破壊しにいこうとする。

MISSION 47　RANK ★★☆☆☆

22:00 〜 00:00

CLIENT
ジャック・O

ファサード前線基地
ジナイーダ討伐

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「ファシネイター」に一定ダメージを与える	●不明	●AC「ファシネイター」に一定ダメージを与えると所属不明機が出現

ASSEMBLY & BRIEFING　建物の下へジナイーダを誘い出せ

- CR-LT78A　脚部　▶ P.121
- I01M-URCHIN　インサイド　▶ P.135
- WB09PU-LAMIA　肩装備　▶ P.155
- JITEN　左腕装備　▶ P.185

AC「ファシネイター」との一騎打ちを行うミッション。相手は機動力にものをいわせた戦いを仕掛けてくるので、建物の下で待ち伏せるといい。そうすれば上空から攻撃される心配がなくなるのだ。このミッションでは、APと実弾防御を高めたACがオススメとなる。なお、相手が接近してきたときは、直接地雷を当てると効果的だ。

▲ある程度ダメージを与えると、所属不明機が乱入して決着がつかずに終わる。

MISSION 48

RANK ★★★

22:00 〜 00:00

CLIENT バーテックス

ファサード前線基地

飛行部隊撃墜

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵大型機の撃墜と敵部隊のせん滅	●138000 c	●特別減算：敵機が領域を通過するごとに減算 爆撃機（−12000 c）、 輸送機（−15000 c）

ASSEMBLY & BRIEFING

遠距離装備で敵飛行部隊を撃墜

パーツ	部位	ページ
CR-LF93A2	脚部	▶ P.120
CR-F75D	FCS	▶ P.128
WB02L-GERYON	肩装備	▶ P.155
CR-WR88RS3	右腕装備	▶ P.163

前線基地上空の通過を図る敵飛行部隊を撃墜すればクリア。ほとんどの敵が航空機なので、遠距離戦を想定したパーツを選ぼう。武器は戦闘機用にスナイパーライフル、防御力の高い大型機にはレーザーキャノンが適している。なお、輸送機を撃墜すると、ECMを発生させるMTが出現する。この場合は、そのMTも撃破する必要がある。

▲戦闘機は領域を離脱しないので、爆撃機と輸送機の撃破を優先しよう。

MISSION 49

RANK ★

22:00 〜 00:00

CLIENT 独立武装勢力

ルガトンネル

鉄橋破壊

生体
暗闇
水上
ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●アンカー部分の破壊と敵部隊のせん滅	●108000 c	●敵MTが領域離脱すると増援が出現

ASSEMBLY & BRIEFING

駐留部隊には遠距離戦で対応

パーツ	部位	ページ
CR-LH89F	脚部	▶ P.113
CR-F82D2	FCS	▶ P.128
CR-WR81RS2	右腕装備	▶ P.163
WH02RS-WYRM	左腕装備	▶ P.163

任務はトンネル駐留部隊のせん滅と、橋を保持しているアンカー部分の破壊。戦闘は橋の上で行われ、途中で長距離の空中移動も強いられる。ここはEN供給を高めにした機動力重視のACを組んでおこう。敵はガードメカとMTで、どちらも遠方から攻撃を仕掛けてくる。こちらも遠距離用FCSにスナイパーライフルなどの遠距離武器で応戦しよう。

▲MT部隊は攻撃されると援軍を呼ぶために後退する。離脱前に撃破だ。

MISSION 50　RANK ★★★

00:00 〜 02:00

CLIENT
ジャック・O

ベルザ高原
ンジャムジ抹殺

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●AC「ウコンゴ・ワ・ペポ」の撃破	●不明	●懸賞金60000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
中距離を維持してミサイル攻撃

WA03-TAURUS
腕部 ▶ P.108

FUGEN
FCS ▶ P.127

CR-E92RM3
エクステンション ▶ P.141

CR-WB75MT
肩装備 ▶ P.148

遮蔽物のない高原でAC「ウコンゴ・ワ・ペポ」を撃破するのが目的。敵ACは武器腕マシンガンにアサルトロケットを装備した近距離戦仕様で、素早く動き回る。これに対抗するために、軽量パーツで組んだACに、武器腕ミサイルを装備して中距離から攻撃していく。武器腕を高誘導型に切り替えれば、命中率が上がるのでなおよい。

▲ジャックの発言にンジャムジもとまどう。彼は本当に裏切り者なのだろうか？

MISSION 51　RANK ★★

00:00 〜 02:00

CLIENT
アライアンス
戦術部隊

ルガトンネル
輸送列車護衛

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●輸送列車の領域離脱	●120000 c	●一定時間経過後に輸送列車を目標としたミサイル攻撃あり

ASSEMBLY & BRIEFING
パルスキャノンで巡航ミサイルを迎撃

CR-LF93A2
脚部 ▶ P.120

CR-F91DSN
FCS ▶ P.129

WB09PU-LAMIA
肩装備 ▶ P.155

CR-WH05BP
右腕装備 ▶ P.167

橋を強行突破しようとする輸送列車を護衛する。敵は戦車と飛行型MT、そして味方部隊を狙う巡航ミサイルだ。戦車とMTはバズーカで十分に倒せるが、ミサイルは遠距離から飛んでくるうえに速度が速く、APもかなり高いというやっかいな代物。ここは、攻撃力と連射性能にすぐれたパルスキャノンで、トンネルを抜けた先から迎撃しよう。

▲MTはこちらへの攻撃を優先するので、ミサイルの迎撃を優先するといい。

MISSION ミッション編
00:00 〜 02:00
■ンジャムジ抹殺
■輸送列車護衛

MISSION 52

RANK ★★★☆☆

00:00 ～ 02:00

CLIENT
アライアンス本部

ACガレージ・R11エリア

エヴァンジェ討伐

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅とAC「バレットライフ」の撃破	●104000 c	●懸賞金85000 c

ASSEMBLY & BRIEFING　敵ACとの火力勝負

CR-LT78A
脚部 ▶ P.121

G03-ORCHID
ジェネレータ ▶ P.131

WB09PU-LAMIA
肩装備 ▶ P.155

CR-WH79M2
左腕装備 ▶ P.165

武装勢力の拠点にいるエヴァンジェを討伐するのが目的。ところが、MTを全滅させるとエヴァンジェのAC「オラクル」ではなくAC「バレットライフ」が登場し、これを撃破するとミッションクリアとなる。敵ACは近距離戦で高い火力を誇るが、大出力ジェネレータを装備して、パルスキャノンとマシンガンを同時撃ちすれば撃ち勝てる。

▲ACの連戦となるMISSION 08より、「バレットライフ」の撃破は容易だ。

MISSION 53

RANK ★★☆☆☆

00:00 ～ 02:00

CLIENT
アライアンス戦術部隊

旧・ナイアー産業区

MT脱出援護

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●味方MTの領域離脱	●108000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING　背後から襲ってくるMTに注意

CR-LF93A2
脚部 ▶ P.120

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WB15L-GERYON2
肩装備 ▶ P.155

CR-WH05BP
右腕装備 ▶ P.167

MTを強奪した味方偵察員の脱出を援護する。敵があちこちに出現するので、ある程度の機動力を持ったACが必要だ。なお、初期配置の敵を全滅させてセントラルビルに向かうと味方MTが移動を開始し、同時に敵の増援が出現する。増援のうち後方から高速で移動してくる2体のMTが強敵なので、足止め用に地雷を持っておこう。

▲ビルの上にもMTが隠れている。後方からのMTが来る前に撃破したい。

MISSION 54　RANK ★★☆☆☆

00:00～02:00　NO DATA　CLIENT 独立武装勢力

ルガトンネル
輸送列車破壊

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵輸送列車の撃破	●108000 c（敵MTの撃破によって特別加算）	●特別加算：敵MT1機破壊につき＋2000～＋6000 c ●輸送列車の領域離脱でミッション失敗

ASSEMBLY & BRIEFING
MT撃破で報酬増額を狙え

SUIGETSU　エクステンション ▶ P.142

CR-WB85RPX　肩装備 ▶ P.152

CR-WH05BP　右腕装備 ▶ P.167

CR-WL88LB3　左腕装備 ▶ P.176

領域を通過する敵輸送列車の破壊が目的。だが、護衛のMTを撃破すると特別報酬が加算されるので、バズーカやブレードなど攻撃力の高い武器でついでに倒していこう。その際、一部のMTが大型ミサイルを撃ってくる。これにはデコイや迎撃装置で対処するといい。なお、長距離のブースト移動に備えてEN供給は十分に確保しておくこと。

▲ターゲットの列車自体は大型ロケットを3発当てれば破壊できる。

MISSION 55　RANK ★★☆☆☆

00:00～02:00　NO DATA　CLIENT 独立武装勢力

ディルガン流通管理局
管理局施設破壊

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●ジェネレータ4基を破壊	●112000 c	●1分以内にエレベータへ入らないとミッション失敗 ●特別加算：設備を1基破壊するごとに加算 コンデンサ（＋5000 c）、ジェネレータ（＋10000 c）

ASSEMBLY & BRIEFING
高速移動のできるACが必要

CR-C98E2　コア ▶ P.100

CR-LH99XS　脚部 ▶ P.115

CR-WH05BP　右腕装備 ▶ P.167

CR-WL88LB3　左腕装備 ▶ P.176

管理局の発電装置を破壊するミッション。最初のフロアでは1分以内にリフトへ乗る必要があるため、高速移動可能なACで臨もう。また、管理局内は狭い道が続く。目の前に現れるMT対策にブレードがあると便利だ。さらに、ターゲット付近の砲台やMTをすぐに倒せるように、バズーカやEOコアを装備しておけば万全。

▲盾を持つMTが通路をふさいでいる。攻撃時に盾が開くのでそこを攻撃だ。

MISSION 56　RANK ★★☆☆☆

00:00 ～ 02:00

CLIENT バーテックス

ザイル発電所
発電所侵入者排除

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵生体兵器のせん滅	●102000 c	●特別減算：設備や味方MTが破壊されるごとに減算 遮断機(−2500 c)、変圧器(−5000 c)、発電機(−7500 c)、味方MT(−10000 c)

ASSEMBLY & BRIEFING
設備の損害を抑えて戦おう

H09-SPIDER 頭部 ▶ P.095

CR-WB73RA2 肩装備 ▶ P.157

CR-WH05BP 右腕装備 ▶ P.167

CR-WL79LB2 左腕装備 ▶ P.176

発電所に侵入した生体兵器をせん滅する。生体反応センサーと生体兵器表示機能はもちろん、内部が入り組んでいる発電所に対応するために、オートマップ機能搭載の頭部やレーダーを用意しておきたい。なお、敵はバズーカ1発で倒せるのでそれほど脅威ではないが、あやまって施設を破壊してしまうと特別減算の対象になるので注意しよう。

▲途中出現する味方MTは、破壊されると減算される。可能な限り守ろう。

MISSION 57　RANK ★★★☆☆

02:00 ～ 04:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

タートラス司令本部跡地
所属不明機撃破

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●所属不明機の撃破	●156000 c	●なし

ASSEMBLY & BRIEFING
安全地帯でブレード攻撃を封じる

LH13-JACKAL2 脚部 ▶ P.116

I01M-URCHIN インサイド ▶ P.135

CR-WBW91RT 肩装備 ▶ P.158

BONTEN 左腕装備 ▶ P.184

司令本部跡地に出現した所属不明機を撃破する。相手はブレードとレーザーで攻撃してくる「パルヴァライザー」という強敵。しかし、じつはちょっとした安全地帯がある。それは開始位置左後ろにあるがれきの上で、ここなら敵のブレードが当たらないのだ。あとはここから高火力の攻撃を叩き込もう。レーザー対策にEN防御を強化すれば万全だ。

▲ここがブレードの安全地帯。少し前へ出て近距離攻撃を誘うのがポイント。

MISSION 58 RANK ★★★☆☆

02:00 ～ 04:00

CLIENT
アライアンス本部

トライトン環境開発研究所
研究所爆破

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●非常電源装置4基の起動と脱出（脱出までの制限時間3分）	●121000 c	●非常電源装置4基の起動後、AC「METIS」出現 ●懸賞金30000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
AC撃破よりも脱出を優先しよう

CR-YH85SR
頭部 ▶ P.094

101M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WR07M-PIXIE3
右腕装備 ▶ P.165

CR-WH79M2
左腕装備 ▶ P.165

研究所に侵入し、非常電源装置4基を起動して脱出する。所内には生体兵器がいるので、生体反応センサー搭載の頭部があると便利だ。全装置起動後は吹き抜けにAC「METIS」が出現するが、撃破する必要はない。時間がかかるなら無視して脱出だ。なお、上下移動が多く、脱出には制限時間があるのでタンクやフロートタイプは避けよう。

▲敵ACはもろい。撃破するなら地雷で動きを封じながら火力で押し切ろう。

MISSION 59 RANK ★★☆☆☆

02:00 ～ 04:00

CLIENT
環境開発研究所

トライトン環境開発研究所
研究データ回収

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●1つ以上の研究データを回収して脱出（脱出までの制限時間3分）	●98000 c	●ターゲット1つ回収後からカウントダウン ●特別加算：研究データ1つ回収につき+15000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
1つでも多くのデータを回収しよう

H09-SPIDER
頭部 ▶ P.095

CR-LH99XS
脚部 ▶ P.115

B03-VULTURE2
ブースタ ▶ P.125

CR-WL88LB3
左腕装備 ▶ P.176

研究所内の研究データ回収のミッション。研究データは3カ所にあり、どれか1つを回収すると研究所の爆破が決定され、3分以内に脱出することになる。その際、研究所内に武装勢力が侵入するが倒す必要はないため、脱出を最優先しよう。なお、研究データは1つでも回収すればクリア可能だが、回収した個数に応じて特別加算が入る仕組みだ。

▲もろい床をACの重みで壊すことで、研究データのある場所まで進める。

MISSION ミッション編
02:00 ～ 04:00
■研究所爆破
■研究データ回収

MISSION 60　RANK ★★★☆☆

02:00 ～ 04:00

CLIENT バーテックス

タートラス司令本部跡地
拠点けん制攻撃

主体 暗闇 水上 ECM 1039

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●敵部隊のせん滅	●170000 c	●敵部隊せん滅後に「レビヤタン」出現

ASSEMBLY & BRIEFING
「レビヤタン」の攻撃は建物で防ごう

H10-CICADA2
頭部 ▶ P.096

CR-F75D
FCS ▶ P.128

WB15L-GERYON2
肩装備 ▶ P.155

CR-WH05BP
左腕装備 ▶ P.167

司令本部跡地の敵部隊を襲撃。一定数の敵車両を撃破すると巨大兵器「レビヤタン」が出現し、これを撃破すればクリアとなる。「レビヤタン」は圧倒的な火力とAPを誇るうえ、ECM障害まで発生させるので、実弾／EN防御と対ECM性能をできるだけ強化しておこう。なお、「レビヤタン」の攻撃は南東にある建物の陰に隠れて回避するといい。

▲「レビヤタン」の進行方向に合わせて隠れる位置を変える必要がある。

MISSION 61　RANK ★★★☆☆

02:00 ～ 04:00

CLIENT ジャック・O

ファサード前線基地
敵AC迎撃

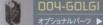
主体 暗闇 水上 ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●AC「オラクル」の撃破	●不明	●懸賞金97000 c

ASSEMBLY & BRIEFING
倉庫の間に隠れて迎撃

I01M-URCHIN
インサイド ▶ P.135

WB09PU-LAMIA
肩装備 ▶ P.155

JITEN
左腕装備 ▶ P.185

004-GOLGI
オプショナルパーツ ▶ P.187

迎撃目標は、エヴァンジェのAC「オラクル」。相手は積極的に近づいてくるので、こちらはタンクと両肩にパルスキャノンで挑もう。戦闘開始後は、まず左を向くと見える倉庫の間に逃げ込む。すると、敵は正面からしか攻撃ができなくなるので、正面に来たところを攻撃していけばいい。地雷を前方へ撒けば、近づかれる心配も減る。

▲近距離での「オラクル」は実弾主体。あらかじめ実弾防御を強化しておこう。

MISSION 62　RANK ★★★★★

02:00 〜 03:00

CLIENT バーテックス

ガラブ砂漠
侵攻部隊迎撃

生体 暗闇 水上 ECM

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅と所属不明機の撃破	●168000 c	●敵部隊せん滅後に所属不明機出現

ASSEMBLY & BRIEFING
所属不明機には接近時に攻撃

LT02-BOAR2　脚部 ▶ P.121

WB02L-GERYON　肩装備 ▶ P.155

CR-WR93-HNRP　右腕装備 ▶ P.170

WH12PL-ETTIN　左腕装備 ▶ P.174

MTとガードメカで構成された敵部隊のせん滅が目的、のはずが敵部隊せん滅後に所属不明機「パルヴァライザー」と戦うことになる。まず侵攻部隊のMTとガードメカ用にレーザーキャノンが必要だ。後半戦の「パルヴァライザー」はブレードを狙って近づいてくるときが攻撃のチャンス。両腕の武器とインサイド、EOなどを使って集中攻撃しよう。

▲大型ミサイル装備のMTが2体いる。ミサイルは高台で爆発させよう。

MISSION 63　RANK ★★★☆☆

03:00 〜 04:00

CLIENT ジャック・O

ガラブ砂漠
敵部隊撃破

生体 暗闇 水上 ECM 900

成功条件 victory requirement	報酬 reward	備考 remarks
●敵部隊のせん滅と AC「フォックスアイ」の撃退	●不明	●AC「フォックスアイ」出現 ●特別加算：敵機の撃破数に応じて

ASSEMBLY & BRIEFING
「フォックスアイ」とは後退しながら戦え

H10-CICADA2　頭部 ▶ P.096

I01M-URCHIN　インサイド ▶ P.135

WB10R-SIREN2　肩装備 ▶ P.157

CR-WH05BP　右腕装備 ▶ P.167

EN兵器主体のガードメカやMTで構成された部隊との戦闘後、ジャック・OのAC「フォックスアイ」と戦う。敵部隊は少数なので、対AC戦を含めてバズーカ1本で十分。後半戦の敵ACは小ジャンプ移動で詰めてくるが速度は遅いため、後退しつつ地雷の散布が有効だ。なお、終始ECMが効いているので、頭部と肩部レーダーで無効化したい。

▲ある程度ダメージを与えると、意味深な台詞を残してジャック・Oは撤退する。

MISSION ミッション編　02:00〜04:00　■侵攻部隊迎撃　■敵部隊撃破

MISSION 64 RANK ★★★

04:00 ～ 05:00

CLIENT アライアンス戦術部隊

旧・ナイアー産業区 産業区守備機能停止

生体 / 暗闇 / 水上 / ECM

成功条件 Victory Requirement	報酬 Reward	備考 Remarks
●エネルギー供給ポッドの破壊と脱出	●130000 c	●全敵MTを撃破した場合、脱出前にAC「エイミングホーク」が出現 ●懸賞金76000 c

ASSEMBLY & BRIEFING MTは山なり軌道のミサイルで撃破

CR-F82D2 FCS ▶ P.128

CR-WB73MP 肩装備 ▶ P.147

CR-WH79M2 右腕装備 ▶ P.165

CR-WH79M2 左腕装備 ▶ P.165

セントラルビル側面のエネルギー供給ポッドを破壊し、脱出することが任務。目標前の道路にはMTが配置され、ビルもビーム砲を持つ。CR-WB73MPで、遮蔽物越しにMTを狙って進もう。なお、目標前では、後方から増援のMTが現れる。MTをせん滅するとACが出現するが、写真のように戦うと簡単に倒せるので撃破を狙いたい。

▲高いビルの屋上に陣取れば、敵ACをおびき寄せて簡単に撃破できる。

目指せラストレイヴン！　敵AC撃破優先ルート

ミッションをクリアしていくと、生き残っているレイヴンが次々と戦死していく。そして、すべてのミッションをクリアしたときに自分だけが生き残っていれば、ラストレイヴンになることができるのだ。ただし、これを目指すには、敵ACを撃破するミッションを多くこなしていく必要がある。当然難易度が高いミッションになるため、挑戦するのはACを十分に強化できる2周目以降にしよう。以下では敵ACの撃破を優先したミッションをピックアップしたので、参考にしてほしい。ちなみに、1回のプレイですべてのレイヴンを自分の手で倒すことはできない。また、これ以外にもラストレイヴンになれるルートがあるので、自分の手で見つけ出してほしい。

敵AC撃破ルート

開始時間	ミッション名	ページ	ポイント
08:00	管理局強行偵察	057	ミッションの最後にライウンと戦う
10:00	物資受領	058	ミッションの最後にグリーン・ホーンと戦う
12:00	敵AC撃退	059	ズベン.L.ゲヌビとリム・ファイアーとの2連戦を行う
14:00	対戦依頼	062	増援で出現するファントムを撃破する
16:00	ダム侵入者排除	066	ウォーンタン・バスカー&VOLA-VOLANTとの2連戦を行う
18:00	所属不明部隊撃破	072	ある程度ダメージを与えると、エヴァンジェが撤退する
19:00	飛行場接収	073	同時刻にACの出現するミッションはないので、最も報酬が高いこの依頼を選ぶ
20:00	炉心破壊	078	G.ファウストとパルヴァライザーを撃破する
22:00	ジナイーダ討伐	080	ジナイーダを撃退する
00:00	ンジャムジ抹殺	082	ジャック・Oの依頼でンジャムジを撃破する
02:00	侵攻部隊迎撃	088	パルヴァライザーを撃破する
03:00	敵部隊撃破	088	ジャック・Oにある程度ダメージを与えると、撤退する
04:00	UNKOWN		
05:00	UNKOWN		

Versus Mode Guide

対戦モード情報

ー対戦解説編ー

相手が人間の対戦は、対処方法を覚えればいい対コンピュータ戦ほど甘くない。戦闘前に相手のAC構成がわからないので、開始直後に相手の装備に対処する必要がある。

柔軟に対処できるACで挑もう

例えば、近距離戦に特化したタンクで挑むと、相手が遠距離武器を持つ高速機体だった場合は太刀打ちできないだろう。相手のACがどんなタイプでも困らないように、特定のタイプや状況に特化したACは避けたほうが無難だ。また、あらかじめ重装備で挑めば、相手の見た目や攻撃から特徴を把握したのち、不必要なパーツを捨てる戦法がとれる。なお、以下に対戦だからこそ使ってみたいパーツを紹介するので参考にしてほしい。

◀溶岩上ではAPが減りつづける。対戦専用マップの特徴も押さえておきたい。

対戦で使ってみたいパーツ

CR-WA75MSP 武器腕

4発同時発射して全弾命中すれば大ダメージが確定！ ACによっては即大破する。一瞬でAPを奪われた相手はあ然とするだろう。

CR-I69BD 爆雷

当てにくい武器だけに、当てられると屈辱。頭上からの攻撃というのもいやらしい。これで頭部の破壊に成功したら気分爽快だ。

BIKUNI ECMメーカー

対ECM性能に特化したACでもない限り、高い効果を発揮する。相手はなかなかロックオンできずにイライラすること間違いなし。

CR-WL95HNNR ハンドナパームロケット

命中時熱量が非常に高く、数発当てるだけで熱暴走させることが可能だ。なによりもACが炎上するエフェクトが相手をあせらせる。

Let's try! 1人で「VERSUS」モードを楽しもう

対戦する環境がないから、といって「VERSUS」モードで遊ばないのはもったいない。「VERSUS」モードは1人でもコンピュータと対戦することができるのだ。用意されているコンピュータのACは「VERSUS」モード専用のもので、なかなかの強敵ぞろい。一度は戦ってみることをオススメする。また、本編では体験できないAC4体でのバトルロイヤルや、チーム戦も楽しめるのだ。

◀AC4体でのバトルは大迫力！ 運悪く全員に狙われるとあっという間に負けることも。

PARTS
パーツ編

HEAD
頭部パーツ

ここからは、初期段階で購入できる全パーツを紹介していく。なお、各パーツにある評価グラフは本書が独自に算出している。また、SELLは「USED」状態での売値を表す。

まずは必要な付加機能を考えよう

頭部を選ぶときのポイントは、レーダーなどの戦闘を補助してくれる付加機能のうち、何が搭載されているかだ。もちろん多くの付加機能が搭載されているのがベストだが、そういった頭部はAPや防御性能などのパラメータが低いことが多い。相手や状況に応じて最低限の機能を持つものを選べば十分といえる。

評価グラフの内容

レーダー総性能	レーダー性能の高さを表す。なお、レーダー機能がないパーツはグラフが0になっている
防御性能	総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防御性能が優れているということを表す
汎用性	付加機能や対ECM性能が優れているほど評価が高く、汎用性に優れている

パラメータの解説

※の付いているパラメータは付加機能となっている

パラメータ名	解説
AP	アーマーポイントの略。パーツの耐久力を表しており、各パーツの合計値がACのAPとなる
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が速くなる
安定性能	ACのバランスを制御する能力。この値が大きいと、着地時・被弾時の安定性が高まる
コンピュータタイプ	コンピュータの性能。標準、高性能、新鋭の3種類があり、性能が高いほどミッション中の情報サポートが多くなる
オートマップ機能 ※	自動で周辺のマップを記録する。搭載していない場合は周辺のマップのみを表示する
暗視スコープ ※	搭載していると暗い場所において、自動的に視界を確保できるようになる
生体反応センサー ※	搭載していると生体兵器をロックオンできるようになる
対ECM性能	ECMに対する防御機能。値が大きいとECMの影響を受けにくくなる
レーダー機能 ※	レーダー機能の有無を表す
レーダー距離 ※	レーダーで索敵できる距離を表す。数値が大きいほど広い範囲を索敵できる
スキャン間隔 ※	レーダーの表示を更新する時間を表す。数値が小さいほど更新が速くなる
ミサイル表示機能 ※	ミサイルをレーダーに表示する機能の有無を表す
生体兵器表示機能 ※	生体兵器をレーダーに表示する機能の有無を表す

CR-H69S

BUY ー　SELL ー

レーダー総性能 / 防御性能 / 汎用性

生体反応センサーを持つ初期パーツ
最初から持っているパーツだが非常に軽量で、生体反応センサーを搭載している。それ以外の付加機能はまったくないが、序盤のミッションなら十分対応できる。

AP	809	冷却性能	274	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	ー
重量	145	安定性能	446	対ECM性能	173	生体兵器表示機能	ー
消費EN	185	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	なし		
実弾防御	155	オートマップ機能	なし	レーダー距離	ー		
EN防御	140	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	ー		

CR-YH70S2

BUY 35500　SELL 31950

レーダー総性能
防御性能
汎用性

オートマップ機能を搭載した探索向き

CR-H69Sより重くなったが、性能が全体的に向上している。生体反応センサーはないがオートマップ機能を搭載しているため、建物内を探索するミッション向きだ。

AP	909	冷却性能	361	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	—
重量	197	安定性能	451	対ECM性能	270	生体兵器表示機能	—
消費EN	164	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	172	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	—	—	
EN防御	170	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	—	—	

H01-WASP

BUY 40000　SELL 36000

レーダー総性能
防御性能
汎用性

付加機能は少ないが高い防御性能が魅力

全体的な性能が高く、とくにAPと防御性能が優れている。ただし、レーダー機能がなく対ECM性能が低めなので、肩部のレーダーと必ず組み合わせること。

AP	925	冷却性能	325	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	—
重量	228	安定性能	405	対ECM性能	209	生体兵器表示機能	—
消費EN	204	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	184	オートマップ機能	なし	レーダー距離	—	—	
EN防御	155	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	—	—	

CR-H72S3

BUY 41700　SELL 37530

レーダー総性能
防御性能
汎用性

重量が軽く、オートマップ機能を備える

CR-H69Sの特長であった重量の軽さを継承しつつ、全体的に性能が向上している。生体反応センサーはないが、代わりにオートマップ機能を搭載した。

AP	835	冷却性能	380	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	—
重量	179	安定性能	451	対ECM性能	251	生体兵器表示機能	—
消費EN	280	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	165	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	—	—	
EN防御	173	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	—	—	

CR-H73E

BUY 49500　SELL 44550

レーダー総性能
防御性能
汎用性

レーダー搭載型の頭部

消費ENは多いものの、レーダーを搭載しているため肩部のレーダーを搭載しなくていいというメリットがある。オートマップ機能もあるため探索に向いている。

AP	634	冷却性能	267	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	184	安定性能	392	対ECM性能	375	生体兵器表示機能	なし
消費EN	444	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	146	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	290	—	
EN防御	150	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	78	—	

H02-WASP2

BUY 52000　SELL 46800

レーダー総性能
防御性能
汎用性

防御性能が高く、レーダーを搭載した万能型

H01-WASPとほぼ同等の性能を持ち、レーダー機能を搭載したパーツ。オートマップ機能と生体兵器表示機能以外の付加機能はすべて搭載されている。

AP	817	冷却性能	358	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	搭載
重量	262	安定性能	324	対ECM性能	332	生体兵器表示機能	なし
消費EN	338	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	185	オートマップ機能	なし	レーダー距離	250	—	
EN防御	148	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	72	—	

CR-H81S4

BUY 54500　SELL 49050

レーダー総性能
防御性能
汎用性

防御性能を優先させた戦闘向きパーツ
重量と消費ENを抑えつつ、高い防御性能を実現した頭部。レーダーや付加機能がまったくないため、対AC戦のみが行われるミッションや、対戦などに向いている。

AP	890	冷却性能	411	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	ー
重量	241	安定性能	460	対ECM性能	230	生体兵器表示機能	ー
消費EN	188	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	188	オートマップ機能	なし	レーダー距離	ー	—	
EN防御	188	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	ー	—	

H03-BEETLE

BUY 62000　SELL 55800

レーダー総性能
防御性能
汎用性

重いが防御性能は高い
APと実弾防御はかなり高いがレーダーがないため、肩部にレーダーを装備する必要がある。また、このパーツ自体が重いため、重量型のAC向けといえるだろう。

AP	1034	冷却性能	433	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	ー
重量	468	安定性能	398	対ECM性能	194	生体兵器表示機能	ー
消費EN	180	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	251	オートマップ機能	なし	レーダー距離	ー	—	
EN防御	159	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	ー	—	

CR-H84E2

BUY 60000　SELL 54000

レーダー総性能
防御性能
汎用性

すべての付加機能を搭載した万能型
レーダーを搭載しているCR-H73Eの上位パーツ。防御性能は若干低めだが、すべての付加機能を搭載しているため、あらゆる状況下で力を発揮してくれる。

AP	680	冷却性能	400	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	搭載
重量	228	安定性能	396	対ECM性能	368	生体兵器表示機能	搭載
消費EN	328	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	160	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	410	—	
EN防御	136	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	40	—	

H04-CICADA

BUY 60000　SELL 54000

レーダー総性能
防御性能
汎用性

最軽量の頭部パーツ
平べったい形が特徴的な頭部。最も軽いうえに付加機能が充実しているため、さまざまな状況下で活躍できる。ただし、レーダー機能は搭載されていない。

AP	664	冷却性能	314	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	ー
重量	101	安定性能	458	対ECM性能	286	生体兵器表示機能	ー
消費EN	199	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	147	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	ー	—	
EN防御	128	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	ー	—	

CR-YH85SR

BUY 64800　SELL 58320

レーダー総性能
防御性能
汎用性

多彩な付加機能を搭載
付加機能が多く、ほかの性能も高いレベルでまとめられている。重量があり安定性能も少し低めだが、その弱点を補ってあまりある汎用性の高さが魅力だ。

AP	924	冷却性能	313	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	なし
重量	315	安定性能	389	対ECM性能	332	生体兵器表示機能	なし
消費EN	421	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	190	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	340	—	
EN防御	188	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	60	—	

H05-HORNET

BUY 67000　SELL 60300

レーダー総性能
防御性能
汎用性

防御性能が高い第三世代機

多機能であるCR-YH85SRと比べると冷却性能とレーダーの性能が高い。付加機能も多いが生体反応センサーがないので、生体兵器が出現するミッションは不向き。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	900	冷却性能	434	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	387	安定性能	358	対ECM性能	345	生体兵器表示機能	なし
消費EN	462	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	179	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	400	—	
EN防御	183	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	49	—	

YH06-LADYB

BUY 72000　SELL 64800

レーダー総性能
防御性能
汎用性

高い防御性能を誇るH03-BEETLEの上位パーツ

実弾防御は低くなったが、EN防御と対ECM性能が上昇している。「Tune」で実弾防御を高めれば、防御性能のスキがない優秀な頭部になる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	986	冷却性能	461	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	ー
重量	435	安定性能	415	対ECM性能	330	生体兵器表示機能	ー
消費EN	248	コンピュータタイプ	標準	レーダー機能	なし	—	
実弾防御	228	オートマップ機能	なし	レーダー距離	ー	—	
EN防御	181	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	ー	—	

CR-H97XS-EYE

BUY 73300　SELL 65970

レーダー総性能
防御性能
汎用性

軽量でレーダー総性能が高い

性能の高いレーダーを搭載した軽量パーツ。付加機能は少ないが防御性能がそこそこ高いので、対AC戦に向いている。ただし、消費ENがかなり多いのが欠点。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	798	冷却性能	333	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	189	安定性能	412	対ECM性能	354	生体兵器表示機能	なし
消費EN	517	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	168	オートマップ機能	なし	レーダー距離	420	—	
EN防御	185	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	41	—	

H07-CRICKET

BUY 77000　SELL 69300

レーダー総性能
防御性能
汎用性

EN防御と対ECM性能に優れる

EN防御と対ECM性能に特化した頭部。対ECM性能の高さが必要になるミッションは多いので重宝する。冷却性能の低さなど物足りない部分は「Tune」で補おう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	660	冷却性能	266	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	141	安定性能	379	対ECM性能	403	生体兵器表示機能	なし
消費EN	479	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	158	オートマップ機能	なし	レーダー距離	390	—	
EN防御	212	暗視スコープ	なし	スキャン間隔	70	—	

H09-SPIDER

BUY 92000　SELL 82800

レーダー総性能
防御性能
汎用性

レーダー性能の低さがネック

生体兵器表示機能以外はすべて搭載しているが、レーダーの性能が低い。レーダーの有効距離を広げるオプショナルパーツのCR-O86R+と一緒に使いたい。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	875	冷却性能	377	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	搭載
重量	343	安定性能	364	対ECM性能	269	生体兵器表示機能	なし
消費EN	304	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	171	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	260	—	
EN防御	260	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	74	—	

H10-CICADA2

BUY 100000　SELL 90000

レーダー総性能
防御性能
汎用性

軽量で多彩な付加機能を持つ
すべての付加機能を搭載しているうえに軽いという、H04-CICADAの上位パーツ。防御性能もそこそこ高いため、死角がまったくない優秀なパーツといえる。

AP	752	冷却性能	419	生体反応センサー	搭載	ミサイル表示機能	搭載
重量	230	安定性能	374	対ECM性能	428	生体兵器表示機能	搭載
消費EN	340	コンピュータタイプ	高性能	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	160	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	530	—	
EN防御	188	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	70	—	

CR-H98XS-EYE2

BUY 103300　SELL 92970

レーダー総性能
防御性能
汎用性

防御性能と豊富な付加機能を両立
探索系ミッションに不可欠なオートマップ機能を搭載し、APや実弾防御も高いという特徴を持つ。しかし、少し重く、消費ENが高いのが難点だ。

AP	811	冷却性能	447	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	330	安定性能	387	対ECM性能	318	生体兵器表示機能	なし
消費EN	590	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	192	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	350	—	
EN防御	184	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	63	—	

H11-QUEEN

BUY 120000　SELL 108000

レーダー総性能
防御性能
汎用性

バランスのよさが売りの第四世代パーツ
機能的にはCR-H98XS-EYE2とほぼ同じだが、防御性能を犠牲にして消費ENを軽減している。汎用性が高いのは、対ECM性能が上がっているため。

AP	890	冷却性能	429	生体反応センサー	なし	ミサイル表示機能	なし
重量	260	安定性能	400	対ECM性能	374	生体兵器表示機能	なし
消費EN	414	コンピュータタイプ	新鋭	レーダー機能	搭載	—	
実弾防御	181	オートマップ機能	搭載	レーダー距離	270	—	
EN防御	179	暗視スコープ	搭載	スキャン間隔	49	—	

PARTS
パーツ編
頭部パーツ

コンピュータタイプによる情報の変化

頭部には3つのコンピュータタイプが設定されている。標準、高性能、新鋭の順に性能が高くなり、ミッション中にさまざまな情報を教えてくれるようになるのだ。とくに大きな違いが現れるのが敵ACと遭遇したときで、コンピュータタイプが標準だと何も言ってくれないが、高性能だと「敵ACを確認」と知らせてくれる。さらに新鋭なら、敵ACの名前と主な武装、戦い方の傾向と対策まで教えてくれるのだ。また、高性能と新鋭の場合は、敵増援の出現や出現場所なども教えてくれる。ちなみに、コンピュータには音声が男性のものと女性のものがある。セッティング中には確認できないので、「VR AC test」などで確かめよう。

◀敵ACが出現するミッションでは新鋭タイプの頭部を装備しておくと、いろいろと役に立つだろう。

◀男性と女性の音声でセリフの内容に少し違いがあるので、実際に使ってみて音声を聞いてみるといい。

コアとはACの胴部パーツで、これを基点にACを組み立てていく。防御性能の大部分を担い、OBやEO、ハンガーユニットなど独自の機能が搭載されているのが特徴だ。

機動力重視ならOB、攻撃性能重視ならEO

コア選びで重要になってくるのがOBとEOの有無。瞬間的に速度を高めて移動できるOBは、攻撃の回避や敵との距離を素早く調整したいときに役立ち、EOは自動的に敵を攻撃してくれるため、攻撃の補助として重宝するのだ。なお、どちらも搭載していないが迎撃性能などのコア自体の性能が高いパーツも存在する。

評価グラフの内容

防御性能	総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防御性能が優れているということになる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高く、扱いやすいパーツとなっている
耐熱性能	評価が高いほど冷却性能や耐熱温度が高く、熱に対して強いということを表す

パラメータの解説

パラメータ名	解説
AP	アーマーポイントの略。パーツの耐久力を表しており、各パーツの合計値がACのAPとなる
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
腕部最大積載量	腕部の性能を保証する積載量。腕部や肩部以外の武装パーツの総重量が最大積載量を上回ると照準性能が低下する
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいほど機体温度の下降速度が速くなる
耐熱温度	機体温度が設定されている耐熱温度を上回るとENが減少。さらに機体温度が高まるとAPが減少する
オプションスロット	オプショナルパーツ用のスロットの数
迎撃性能	ミサイルを迎撃する機能を表す。数値が高いほどミサイルを迎撃しやすくなる
ハンガーユニット	ハンガーユニットを搭載している場合、コアに武装パーツを格納可能になる
OB出力	OB使用時に得られる推力を表す
OB時消費EN	OB使用時に消費するENを表す
OB時加速	OB使用時に得られる加速力を表す
OB時発熱量	OB使用時に発生する熱量を表す
EOタイプ	EOが発射する弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
攻撃力	EOが発射する弾1発あたりの攻撃力を表す
装弾数	EOの装弾数を表す
命中時熱量	EOが発射する弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	EOの有効射程を表す
発射間隔	EOが次の弾を発射するために必要な時間
弾単価	EOの弾1発あたりの価格
発射時消費EN	EOが弾を発射したときに消費するENを表す

CR-C69U

BUY ―　SELL ―

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

ハンガーユニットを搭載している初期パーツ
OBやEOは搭載していないが、重量が軽く防御性能も平均レベルではある。とはいえほかのコアパーツと比べると、全体的な性能が劣っていることは否めない。

AP	2296	オプションスロット	17	攻撃力	―
重量	874	迎撃性能	59	装弾数	―
消費EN	1094	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	―
実弾防御	450	OB出力	―	射程距離	―
EN防御	449	OB時消費EN	―	発射間隔	―
腕部最大積載量	3441	OB時加速	―	弾単価	―
冷却性能	890	OB時発熱量	―	発射時消費EN	―
耐熱温度	679	EOタイプ	―		

C01-GAEA

BUY 62200　SELL 55980

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

EOを搭載した最も安価なコア
ENタイプのEOを搭載している。重量があるため軽量型のACには向かないが、APや実弾防御が優れている。序盤では十分に活躍できるだろう。

AP	2790	オプションスロット	18	攻撃力	380
重量	1388	迎撃性能	―	装弾数	36
消費EN	1371	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	1260
実弾防御	527	OB出力	―	射程距離	500
EN防御	445	OB時消費EN	―	発射間隔	160
腕部最大積載量	3201	OB時加速	―	弾単価	―
冷却性能	1035	OB時発熱量	―	発射時消費EN	2800
耐熱温度	627	EOタイプ	EN		

CR-C75U2

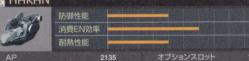
BUY 67500　SELL 60750

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

耐熱温度が非常に高い
安価なわりには高いAPと実弾防御を誇る。また、耐熱温度が全コアのなかで2番目に高く、少々の攻撃では熱暴走しないACを組みたいときに向いている。

AP	2808	オプションスロット	16	攻撃力	―
重量	1035	迎撃性能	55	装弾数	―
消費EN	925	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	―
実弾防御	535	OB出力	―	射程距離	―
EN防御	411	OB時消費EN	―	発射間隔	―
腕部最大積載量	3408	OB時加速	―	弾単価	―
冷却性能	1277	OB時発熱量	―	発射時消費EN	―
耐熱温度	805	EOタイプ	―		

RAKAN

BUY 87770　SELL 78993

オプションスロットが多く拡張性が高い
APと実弾防御は少し低いが、オプションスロットが19と非常に多い。OBも搭載しており、防御面をオプショナルパーツで補えば汎用性は高くなる。

AP	2135	オプションスロット	19	攻撃力	―
重量	833	迎撃性能	―	装弾数	―
消費EN	1091	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	―
実弾防御	380	OB出力	25740	射程距離	―
EN防御	453	OB時消費EN	7890	発射間隔	―
腕部最大積載量	3079	OB時加速	514	弾単価	―
冷却性能	1040	OB時発熱量	5808	発射時消費EN	―
耐熱温度	671	EOタイプ	―		

C04-ATLAS

BUY 128000　SELL 115200

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

発熱量を抑えたOBを搭載

ハンガーユニットとOBを搭載している。ほかのコアと比べるとOBの性能は少し低いが、冷却性能の高さにより、OB使用時の機体温度上昇を抑えやすい。

AP	2750	オプションスロット	16	攻撃力	—
重量	1182	迎撃性能	—	装弾数	—
消費EN	1205	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	—
実弾防御	494	OB出力	23800	射程距離	—
EN防御	412	OB時消費EN	8130	発射間隔	—
腕部最大積載量	3388	OB時加速	476	弾単価	—
冷却性能	1243	OB時発熱量	5245	発射時消費EN	—
耐熱温度	726	EOタイプ	—		

CR-C89E

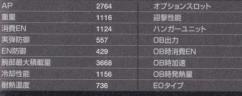
BUY 139300　SELL 125370

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

実弾型のEOを搭載

実弾型EOのため1発撃つごとにコストがかかってしまうが、攻撃時にENを消費しないのが利点だ。なお、重量がかなり重いため、軽量型のACには向いていない。

AP	2877	オプションスロット	17	攻撃力	225
重量	1405	迎撃性能	32	装弾数	70
消費EN	1082	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	2457
実弾防御	562	OB出力	—	射程距離	400
EN防御	419	OB時消費EN	—	発射間隔	60
腕部最大積載量	3169	OB時加速	—	弾単価	22
冷却性能	1081	OB時発熱量	—	発射時消費EN	—
耐熱温度	649	EOタイプ	実弾		

CR-C90U3

BUY 169900　SELL 152910

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

ハンガーユニットを搭載した性能が高いコア

CR-C75U2の上位パーツで、防御性能や積載量が上昇している。そのわりには重量が軽く、OBとEOが必要のないACを組む場合はこのコアで事足りるはずだ。

AP	2764	オプションスロット	18	攻撃力	—
重量	1116	迎撃性能	55	装弾数	—
消費EN	1124	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	—
実弾防御	557	OB出力	—	射程距離	—
EN防御	429	OB時消費EN	—	発射間隔	—
腕部最大積載量	3668	OB時加速	—	弾単価	—
冷却性能	1156	OB時発熱量	—	発射時消費EN	—
耐熱温度	736	EOタイプ	—		

C02-URANUS

BUY 70000　SELL 63000

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

EO搭載の軽量型コア

EOを搭載しているが重量が軽いため、軽量型ACに組み込みやすい。ただし、コアのなかでは最も耐熱温度が低いので、ほかのパーツで冷却性能を高めたい。

AP	2346	オプションスロット	20	攻撃力	100
重量	1095	迎撃性能	—	装弾数	100
消費EN	1342	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	456
実弾防御	433	OB出力	—	射程距離	370
EN防御	472	OB時消費EN	—	発射間隔	15
腕部最大積載量	2991	OB時加速	—	弾単価	—
冷却性能	911	OB時発熱量	—	発射時消費EN	790
耐熱温度	605	EOタイプ	EN		

C03-HELIOS

BUY 80000　SELL 72000

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

高出力のOBを搭載した軽量型

重量が軽く高出力のOBを搭載しているので、OB使用時の加速力はトップクラス。機動力を重視したACを組むのに向いている。ただし、APと実弾防御は最も低い。

AP	2067	オプションスロット	18	攻撃力	―
重量	945	迎撃性能	―	装弾数	―
消費EN	1344	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	―
実弾防御	369	OB出力	27990	射程距離	―
EN防御	430	OB時消費EN	9770	発射間隔	―
腕部最大積載量	2920	OB時加速	559	弾単価	―
冷却性能	976	OB時発熱量	5330	発射時消費EN	―
耐熱温度	732	EOタイプ	―		

CR-C840/UL

BUY 131000　SELL 117900

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

豊富な機能を持つOBコア

防御性能は低いものの、ハンガーユニットと高出力のOBを搭載している。防御面をオプショナルパーツで補えば、どのような局面でも対応できるはずだ。

AP	2099	オプションスロット	18	攻撃力	―
重量	989	迎撃性能	48	装弾数	―
消費EN	1183	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	―
実弾防御	408	OB出力	27170	射程距離	―
EN防御	416	OB時消費EN	8990	発射間隔	―
腕部最大積載量	3134	OB時加速	534	弾単価	―
冷却性能	1014	OB時発熱量	5467	発射時消費EN	―
耐熱温度	660	EOタイプ	―		

YC07-CRONUS

BUY 160000　SELL 144000

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

全コア中最軽量

重量が760と最軽量で、APや防御性能も平均を保っている。EOやOB、迎撃性能がないのが残念だが、ハンガーユニットがあるので装備を充実させられるのはよい。

AP	2490	オプションスロット	19	攻撃力	―
重量	760	迎撃性能	―	装弾数	―
消費EN	1191	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	―
実弾防御	445	OB出力	―	射程距離	―
EN防御	462	OB時消費EN	―	発射間隔	―
腕部最大積載量	3305	OB時加速	―	弾単価	―
冷却性能	1144	OB時発熱量	―	発射時消費EN	―
耐熱温度	719	EOタイプ	―		

CR-C98E2

BUY 188000　SELL 169200

防御性能
消費EN効率
耐熱性能

CR-C89Eの軽量版

CR-C89Eの難点だった重量を改善し、EOの装弾数が増えた。ただし、攻撃力が低くなってしまい、射程距離は半分になってしまったため、接近戦向きになった。

AP	2455	オプションスロット	19	攻撃力	160
重量	1113	迎撃性能	62	装弾数	100
消費EN	1221	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	864
実弾防御	445	OB出力	―	射程距離	200
EN防御	464	OB時消費EN	―	発射間隔	14
腕部最大積載量	2804	OB時加速	―	弾単価	15
冷却性能	968	OB時発熱量	―	発射時消費EN	―
耐熱温度	638	EOタイプ	実弾		

CR-C770/U

BUY 85000　SELL 76500

防御性能	消費EN効率	耐熱性能

格納機能とOBを両立したコア

重量が1321という重装型AC向けのコア。ハンガーユニットを搭載しており積載量も多いため、装備を充実できる。出力は低いがOBもあり、機動力も十分だ。

項目	値	項目	値	項目	値
AP	2900	オプションスロット	13	攻撃力	—
重量	1321	迎撃性能	43	装弾数	—
消費EN	923	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	—
実弾防御	570	OB出力	20500	射程距離	—
EN防御	399	OB時消費EN	7570	発射間隔	—
腕部最大積載量	3663	OB時加速	410	弾単価	—
冷却性能	1417	OB時発熱量	5115	発射時消費EN	—
耐熱温度	754	EOタイプ	—		

CR-C83UA

BUY 99000　SELL 89100

防御性能	消費EN効率	耐熱性能

防御性能はトップクラス

最大のAPと実弾防御を誇る装甲重視のコア。防御性能が高いわりには重量が軽く、ハンガーユニットも搭載しているので、いろいろな武器を装備しやすいのが魅力だ。

項目	値	項目	値	項目	値
AP	3125	オプションスロット	15	攻撃力	—
重量	1245	迎撃性能	48	装弾数	—
消費EN	786	ハンガーユニット	搭載	命中時熱量	—
実弾防御	641	OB出力	—	射程距離	—
EN防御	429	OB時消費EN	—	発射間隔	—
腕部最大積載量	4079	OB時加速	—	弾単価	—
冷却性能	1501	OB時発熱量	—	発射時消費EN	—
耐熱温度	817	EOタイプ	—		

C05-SELENA

BUY 145000　SELL 130500

防御性能	消費EN効率	耐熱性能

攻撃、防御両方を兼ね備えたコア

標準以上の防御性能と小型ロケット並の攻撃力を誇るEOを搭載。一撃が非常に強力だが発射時の消費ENが多いので、使用するときはEN残量に常に気を配ること。

項目	値	項目	値	項目	値
AP	3096	オプションスロット	16	攻撃力	1090
重量	1622	迎撃性能	—	装弾数	12
消費EN	935	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	6183
実弾防御	637	OB出力	—	射程距離	360
EN防御	405	OB時消費EN	—	発射間隔	240
腕部最大積載量	3506	OB時加速	—	弾単価	—
冷却性能	1291	OB時発熱量	—	発射時消費EN	5450
耐熱温度	693	EOタイプ	EN		

C06-EOS

BUY 150000　SELL 135000

防御性能	消費EN効率	耐熱性能

高出力のOBを搭載

耐熱性能に優れるコア。重量はあるが高出力のOBを搭載しているため、OB使用時の加速力は非常に高い。欠点は迎撃性能がないことと、EN防御がかなり低いこと。

項目	値	項目	値	項目	値
AP	3003	オプションスロット	15	攻撃力	—
重量	1404	迎撃性能	—	装弾数	—
消費EN	878	ハンガーユニット	なし	命中時熱量	—
実弾防御	585	OB出力	29110	射程距離	—
EN防御	385	OB時消費EN	10280	発射間隔	—
腕部最大積載量	3751	OB時加速	582	弾単価	—
冷却性能	1485	OB時発熱量	6125	発射時消費EN	—
耐熱温度	803	EOタイプ	—		

ARMS
腕部パーツ

腕部は武器を装備して扱うためのパーツで、腕部や肩部の武器性能に影響する。また、腕自体が武器のパーツもあり、どちらを選ぶかで戦闘スタイルが異なってくるのだ。

汎用性を求めるなら通常腕、攻撃重視なら武器腕

腕部は「通常腕」と「武器腕」の2種類に大別される。前者は腕部に武器を装備することができ、状況によってそれらを選択することができるため、汎用性が高い。一方の武器腕は、腕そのものが武器になっている。腕部に武器を装備することができず、汎用性が低くなるのが欠点だ。しかし、その弱点を払拭するほどの高い攻撃力がある。汎用性か攻撃力、どちらを重視するのかを決めて、腕部の種類を決めていこう。

◀武器腕は通常の武器と違い、弾切れしても装備解除できない。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
AP	アーマーポイントの略。パーツの耐久力を表しており、各パーツの合計値がACのAPとなる
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいほど機体温度の下降速度が速くなる
ブレード適性	腕部パーツとブレードの相性を表す。この値が大きいほどブレードの威力が増加する
照準精度	照準の正確さを表す。この値が大きいほど、狙ったところに正確に射撃できる
標準調整時間	射撃時の反動を調整し、照準を合わせるまでの時間を表す。値が小さいほど調整時間が短い
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
サイトタイプ	標的を捕捉できる範囲を表す。標準、広角、遠距離、特殊の4種類がある
攻撃力	弾1発あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾もしくはブレードが命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
最大ロック数	同時にロックオンできる最大数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
同時発射数	1回の攻撃で、同時に発射される弾の数を表す
攻撃時発熱量	レーザーブレードで攻撃したとき、自機に発生する熱量を表す
ブレード範囲	レーザーブレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が広い
攻撃時消費EN	レーザーブレードで攻撃したときに消費するENを表す
EN波攻撃力	EN波の攻撃力を表す
EN波発射時発熱量	EN波を発射したとき、自機に発生する熱量を表す
EN波命中時熱量	EN波が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
EN波射程距離	EN波の有効射程を表す
EN波発射時消費EN	EN波発射時に消費するENを表す

通常腕　使いたい武器に合った腕を選ぼう

通常腕は軽量型、中量型、重量型の3タイプがある。軽量型は武器を操るための照準精度などが高いが防御性能が低く、重量型は防御性能が高いが照準精度などが低いのが特徴だ。そして、中量型は軽・重両方の中間的な性能で、バランスがよくまとめられている。なお、重量のタイプは 軽 、中 、重 のアイコンで表している。

評価グラフの内容

項目	内容
防御性能	総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防御性能が優れているということになる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる
射撃精度	射撃武器を使用したときの命中率を表す。評価が高いほど正確に射撃できる

CR-A69S　BUY ―　SELL ―

バランスのとれた性能を持つ初期パーツ
初期パーツにしてはAPや防御性能がそこそこ高い。しかし、照準精度や照準調整時間といった攻撃面の性能が低いのが難点だ。できるだけ早く交換したい。

AP	1794	実弾防御	312	ブレード適性	84
重量	1290	EN防御	267	照準精度	251
消費EN	915	冷却性能	611	照準調整時間	10

CR-A71S2　BUY 39500　SELL 35550

CR-A69Sの軽量化パーツ
CR-A69Sを軽量化し、EN防御や冷却性能、照準調整時間が強化されている。また、ブレード適性が高くなっているため、ブレードとの相性がいい。

AP	1711	実弾防御	305	ブレード適性	95
重量	1149	EN防御	281	照準精度	246
消費EN	1033	冷却性能	790	照準調整時間	8

A01-GALAGO　BUY 40000　SELL 36000

優れた射撃精度を持つ
実弾防御とEN防御に片寄りがなく、照準精度と照準調整時間が優れている。冷却性能が低いという欠点があるが、ほかのパーツで補えば問題なく使えるレベルだ。

AP	1810	実弾防御	321	ブレード適性	90
重量	1187	EN防御	306	照準精度	258
消費EN	1087	冷却性能	551	照準調整時間	8

A03-GIBBON　BUY 52000　SELL 46800

防御性能
消費EN効率
射撃精度

対EN防御に特化
APや実弾防御が少し低いものの、EN防御が非常に高い。ブレード適性や照準精度も十分なので、EN兵器を中心に使ってくる敵がいるミッションで重宝する。

AP	1699	実弾防御	311	ブレード適性	95
重量	1099	EN防御	489	照準精度	256
消費EN	1184	冷却性能	503	照準調整時間	9

CR-A72F　BUY 43800　SELL 39420

防御性能
消費EN効率
射撃精度

実弾防御と冷却性能に優れる
実弾防御に特化したパーツ。ほかの性能も優れている扱いやすいパーツだが、EN防御が致命的に低い。EN兵器を使ってくる敵との戦いでは使用しないこと。

AP	1732	実弾防御	446	ブレード適性	96
重量	1152	EN防御	248	照準精度	264
消費EN	906	冷却性能	803	照準調整時間	8

CR-A80S3

BUY 54800　SELL 49320　軽 中 重

とくに欠点がない優れた腕
ブレード適性はかなり低いが、そのほかの性能は優れている。性能のわりには消費ENも抑えられているので、どのACにも組み込みやすいのが魅力だ。

AP	1754	実弾防御	366	ブレード適性	87
重量	1222	EN防御	331	照準精度	264
消費EN	998	冷却性能	708	照準調整時間	8

A07-LEMUR

BUY 78000　SELL 70200　軽 中 重

欠点は消費ENの高さだけ
中量型のなかでは最も重量があるが、ほぼすべての能力が高い。消費ENの高さが唯一の欠点だが、ほかのパーツで消費ENを抑えれば気にならないはずだ。

AP	1847	実弾防御	492	ブレード適性	110
重量	1569	EN防御	531	照準精度	282
消費EN	1476	冷却性能	689	照準調整時間	8

A09-LEMUR2

BUY 85000　SELL 76500　軽 中 重

消費ENを軽減したA07-LEMURの後継パーツ
A07-LEMURの弱点であった重量と消費ENが改善されている。一方でAPや実弾防御は低くなってしまっているが、こちらのほうが総合的なバランスがとれている。

AP	1721	実弾防御	464	ブレード適性	109
重量	1308	EN防御	490	照準精度	286
消費EN	1287	冷却性能	855	照準調整時間	8

CR-A82SL

BUY 54800　SELL 49320　軽 中 重

防御は高いが軽量型にしては重い
軽量型の腕部パーツのなかでは防御性能が高い部類に入るが、少し重量が重いのが難点だ。また、冷却性能がかなり低いので、「Tune」で強化しておこう。

AP	1645	実弾防御	276	ブレード適性	108
重量	956	EN防御	268	照準精度	276
消費EN	867	冷却性能	649	照準調整時間	7

CR-A88FG

BUY 69200　SELL 62280　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

驚異的な射撃精度を誇る
重量の軽さや照準調整時間の短さから、素早い動きで攻撃をかわしつつ反撃するACに向いている。スナイパーライフルなどサイトが小さい武器との相性も良好だ。

AP	1492	実弾防御	203	ブレード適性	113
重量	698	EN防御	320	照準精度	284
消費EN	1144	冷却性能	679	照準調整時間	4

A05-LANGUR

BUY 75000　SELL 67500　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

ブレードの性能を最大に引き出せる
ブレード適性が通常腕のなかでは最も高く、ブレード主体で戦うACにうってつけのパーツ。ほかの性能も決して悪くないので、それ以外のACにも対応しやすい。

AP	1550	実弾防御	274	ブレード適性	127
重量	958	EN防御	351	照準精度	269
消費EN	1167	冷却性能	704	照準調整時間	7

A06-GIBBON2

BUY 75000　SELL 67500　軽 中 重

EN防御に特化したA03-GIBBONの軽量型
EN防御だけ見れば、重量型の腕部パーツにも引けをとらないほど高い。EN兵器を使ってくる敵に対抗するためのACを組むときに役立つ。消費ENは多め。

AP	1588	実弾防御	213	ブレード適性	105
重量	838	EN防御	428	照準精度	254
消費EN	1208	冷却性能	641	照準調整時間	6

A11-MACAQUE

BUY 91000　SELL 81900　軽 中 重

優れた防御性能を持つ最新鋭機
軽量だが中量型の腕部パーツ並の防御性能を誇り、そのほかの性能も高い。消費ENの高さが唯一の欠点だが、ほかのパーツの消費ENを抑えれば気にならない。

AP	1682	実弾防御	315	ブレード適性	117
重量	1015	EN防御	399	照準精度	281
消費EN	1245	冷却性能	594	照準調整時間	4

CR-A92XS

BUY 76100　SELL 68490　軽 中 重

消費ENの低さはトップクラス
消費ENが腕部のなかではダントツに低く、しかも軽いのでACへの負荷が非常に少ない。EN兵器など、EN消費が多い武器と組み合わせると相性がいいだろう。

AP	1603	実弾防御	257	ブレード適性	99
重量	846	EN防御	237	照準精度	279
消費EN	728	冷却性能	707	照準調整時間	7

CR-A94FL

BUY 87700　SELL 78930　軽 中 重

冷却性能の高いパーツ
実弾防御と冷却性能に優れたCR-A72Fの性能を受け継いでいる。軽量型腕部では冷却性能が最も高く、EN防御はこちらのほうが高くなっている。

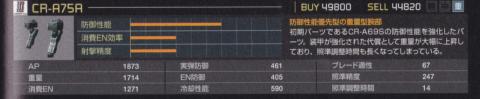
AP	1505	実弾防御	244	ブレード適性	114
重量	819	EN防御	302	照準精度	285
消費EN	1127	冷却性能	802	照準調整時間	6

CR-A75A

BUY 49800　SELL 44820　軽 中 重

防御性能優先型の重量型腕部
初期パーツであるCR-A69Sの防御性能を強化したパーツ。装甲が強化された代償として重量が大幅に上昇しており、照準調整時間も長くなってしまっている。

AP	1873	実弾防御	461	ブレード適性	67
重量	1714	EN防御	405	照準精度	247
消費EN	1271	冷却性能	590	照準調整時間	14

A02-DRILL

BUY 55000　SELL 49500　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

重いが防御性能はバツグン
重量が2070と飛び抜けて重いが、実弾防御とEN防御が非常に高い。その重量ゆえに使用できる脚部を選ぶが、積載量に優れているタンクタイプとは相性がいい。

AP	1990	実弾防御	555	ブレード適性	78
重量	2070	EN防御	456	照準精度	228
消費EN	1385	冷却性能	521	照準調整時間	19

A04-BABOON

BUY 70000　SELL 63000　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

防御性能のバランスが優れている

A02-DRILLと比べると実弾防御は少し低いが、EN防御が上昇しているため総合的な防御性能は同程度だ。また、冷却性能が重量型の腕部では高い部類に入る。

AP	1967	実弾防御	517	ブレード適性	88
重量	1799	EN防御	477	照準精度	232
消費EN	1364	冷却性能	819	照準調整時間	16

CR-A89AG

BUY 82500　SELL 74250　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

照準精度の高さがウリ

照準精度が低いという重量型の弱点を克服したパーツ。防御性能はほかの重量型の腕部よりも劣っているが、射撃武器の命中率を高めたいときにオススメだ。

AP	1863	実弾防御	476	ブレード適性	102
重量	1630	EN防御	501	照準精度	281
消費EN	1411	冷却性能	711	照準調整時間	7

CR-A98A2

BUY 89200　SELL 80280　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

冷却性能がバツグンに高い

重量型腕部では最も冷却性能が優れている。また、消費ENも少ないため機体のEN供給に余計な負荷がかからないのが魅力だ。欠点は重量がかなりあることのみ。

AP	1849	実弾防御	503	ブレード適性	103
重量	1749	EN防御	463	照準精度	255
消費EN	1180	冷却性能	942	照準調整時間	12

A08-DRILL2

BUY 88000　SELL 79200　軽 中 重

防御性能
消費EN効率
射撃精度

防御性能を調整したA02-DRILLの姉妹機

実弾防御とEN防御がともに高く、防御面でのスキはない。消費ENが非常に多いので、大出力のジェネレータなどと組み合わせるのがベストだ。

AP	1934	実弾防御	493	ブレード適性	110
重量	1763	EN防御	518	照準精度	251
消費EN	1731	冷却性能	730	照準調整時間	14

インサイドを装備すると肩に変化が……

インサイドは肩に内蔵するパーツであるため、発射時には肩が開いている。コントローラの操作タイプが、インサイドを即座に使える「Type A」だと肩は常に開いたままで、「Type B」だとインサイドを選択したときに開く。とくに武器腕は通常腕とは違った変化があるので画面で確認してみよう。ちなみに、インサイドは左肩→右肩の順で発射される。ロケットなどのインサイドは狙って敵に当てる必要があるので、次にどちらの肩から発射されるか覚えておくと当てやすくなるはずだ。

◀なかには肩の上部が開く腕部も。かなり見た目が変わるので外観にこだわるプレイヤーは要チェック！

武器腕 | 発射タイプの切り替えが可能

武器腕は通常腕のように武器を装備しないので、腕部や脚部の積載量に余裕ができるというメリットがある。積載量が少ない逆脚やフロートといった脚部を使うときには、武器腕の使用を検討してみよう。なお、武器腕はタイプ1とタイプ2という弾の発射タイプがあり、これを武器選択操作で切り替えることができる。

評価グラフの内容

防御性能	総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防御性能が優れているということになる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる
攻撃性能	装弾数や攻撃力の高さを表す。使い勝手は考慮していないので、目安としてほしい

SYURA　BUY 128000　SELL 115200

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

弾数を気にせず使えるのが魅力
右腕の攻撃ボタンを押すとEN波、左腕の攻撃ボタンを押すとレーザーブレードで攻撃する。使用回数は無限だが、どちらも当てるのは難しく上級者向けといえる。

AP	1418	命中時熱量	2150	EN波命中時熱量(タイプ2)	2150
重量	1311	ブレード範囲	7	EN波射程距離(タイプ1)	242
消費EN	1885	攻撃時消費EN	3389	EN波射程距離(タイプ2)	242
実弾防御	178	EN波攻撃力(タイプ1)	700	EN波発射時消費EN(タイプ1)	2789
EN防御	325	EN波攻撃力(タイプ2)	700	EN波発射時消費EN(タイプ2)	2789
冷却性能	990	EN波発射時発熱量(タイプ1)	2260	EN波同時発射数(タイプ1)	―
攻撃力	1268	EN波発射時発熱量(タイプ2)	2260	EN波同時発射数(タイプ2)	3
攻撃時発熱量	1616	EN波命中時熱量(タイプ1)	2150	―	

CR-WA69MG　BUY 56000　SELL 50400

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

接近して一気に攻撃しよう
マシンガンを2発、もしくは4発同時に発射する。全弾命中させれば威力は絶大だが、弾速が遅いため遠距離にいる敵には当てにくい。攻撃時は敵に近づこう。

AP	1255	照準調整時間	6	命中時熱量(タイプ2)	953	弾単価	27
重量	1357	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	385	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	821	サイトタイプ	広角	射程距離(タイプ2)	355	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	331	攻撃力(タイプ1)	168	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	148	攻撃力(タイプ2)	168	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	4
冷却性能	666	装弾数	300	発射間隔(タイプ1)	7	―	
照準精度	223	命中時熱量(タイプ1)	953	発射間隔(タイプ2)	8	―	

CR-WA69MS　BUY 57000　SELL 51300

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

重量が軽い連装ミサイル
ミサイルが山なりに飛んでいき、目標を追尾する。重量が軽いのが利点で、最大積載量に余裕ができる。弾数の少なさは肩部の武器でフォローするといい。

AP	940	照準調整時間	8	命中時熱量(タイプ2)	3798	弾単価	205
重量	730	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	455	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	1520	サイトタイプ	標準	射程距離(タイプ2)	405	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	198	攻撃力(タイプ1)	780	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	172	攻撃力(タイプ2)	780	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	4
冷却性能	472	装弾数	80	発射間隔(タイプ1)	65	―	
照準精度	267	命中時熱量(タイプ1)	3798	発射間隔(タイプ2)	81	―	

WA03-TAURUS

BUY 68100 SELL 61290

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

高誘導型に切り替え可能

ミサイルを2発同時発射する。ミサイルは水平に飛ぶため、ひらけた場所で使うのが有効だ。発射タイプを切り替えると高誘導型のミサイルを発射できる。

AP	1202	照準調整時間	7	命中時熱量(タイプ2)	4064	弾単価	220
重量	1275	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	470	発射時消費EN(タイプ1)	—
消費EN	1633	サイトタイプ	標準	射程距離(タイプ2)	440	発射時消費EN(タイプ2)	—
実弾防御	206	攻撃力(タイプ1)	765	最大ロック数(タイプ1)	4	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	251	攻撃力(タイプ2)	765	最大ロック数(タイプ2)	4	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	515	装弾数	72	発射間隔(タイプ1)	58	—	
照準精度	262	命中時熱量(タイプ1)	4064	発射間隔(タイプ2)	64	—	

CR-WA75MSP

BUY 118000 SELL 106200

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

ゆっくりと飛ぶ大型ミサイルを発射

高威力の大型ミサイルを、2発または4発同時に発射する。当たれば威力は絶大だが弾速が遅いため、敵のミサイル迎撃性能が高いと撃ち落とされやすいのが欠点。

AP	1620	照準調整時間	6	命中時熱量(タイプ2)	23400	弾単価	3500
重量	1774	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	290	発射時消費EN(タイプ1)	—
消費EN	2515	サイトタイプ	標準	射程距離(タイプ2)	250	発射時消費EN(タイプ2)	—
実弾防御	211	攻撃力(タイプ1)	6000	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	104	攻撃力(タイプ2)	6000	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	4
冷却性能	816	装弾数	8	発射間隔(タイプ1)	235	—	
照準精度	295	命中時熱量(タイプ1)	23400	発射間隔(タイプ2)	250	—	

CR-WA77MS/V

BUY 84000 SELL 75600

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

状況によって弾道を変えられる

2発同時発射するミサイルで、発射タイプが1だと目標の真上に達してから垂直に落ち、タイプを2に切り替えると山なりに飛ぶ。状況に応じて使い分けよう。

AP	1331	照準調整時間	8	命中時熱量(タイプ2)	3798	弾単価	250
重量	1514	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	420	発射時消費EN(タイプ1)	—
消費EN	1575	サイトタイプ	標準	射程距離(タイプ2)	600	発射時消費EN(タイプ2)	—
実弾防御	268	攻撃力(タイプ1)	780	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	241	攻撃力(タイプ2)	780	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	553	装弾数	60	発射間隔(タイプ1)	84	—	
照準精度	255	命中時熱量(タイプ1)	3798	発射間隔(タイプ2)	84	—	

CR-WA69BZ

BUY 96300 SELL 86670

防御性能 / 消費EN効率 / 攻撃性能

攻撃力と命中時熱量に優れる

攻撃力の高いバズーカの弾を2発または4発同時発射できる。装弾数が少ないので確実に当てていきたいが、サイトが小さいため、動き回る敵には当てづらい。

AP	1610	照準調整時間	9	命中時熱量(タイプ2)	5508	弾単価	250
重量	1560	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	390	発射時消費EN(タイプ1)	—
消費EN	1327	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	377	発射時消費EN(タイプ2)	—
実弾防御	331	攻撃力(タイプ1)	1400	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	112	攻撃力(タイプ2)	1400	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	4
冷却性能	325	装弾数	48	発射間隔(タイプ1)	72	—	
照準精度	272	命中時熱量(タイプ1)	5508	発射間隔(タイプ2)	98	—	

CR-WA74BZL

BUY 78400　SELL 70560

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

8発同時発射可能な小型バズーカ

攻撃力はCR-WA69BZより劣るものの、装弾数と同時発射数が多く、全弾ヒットしたときの攻撃力はこちらのほうが上。ただし、サイトが小さいので扱いづらい。

AP	1522	照準調整時間	6	命中時熱量(タイプ2)	4545	弾単価	131
重量	1407	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	510	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	1109	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	495	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	312	攻撃力(タイプ1)	1020	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	4
EN防御	134	攻撃力(タイプ2)	1020	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	8
冷却性能	202	装弾数	72	発射間隔(タイプ1)	80	―	
照準精度	265	命中時熱量(タイプ1)	4545	発射間隔(タイプ2)	145	―	

CR-WA74GR

BUY 88000　SELL 79200

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

絶大な威力を誇るグレネードを発射

弾速が遅くサイトも小さいため命中率は高いとはいえないが、それを補えるほどの攻撃力と命中時熱量を誇る。発射タイプを切り替えると2発同時に発射可能。

AP	1520	照準調整時間	12	命中時熱量(タイプ2)	12510	弾単価	470
重量	1830	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	720	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	1887	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	695	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	315	攻撃力(タイプ1)	2400	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	―
EN防御	177	攻撃力(タイプ2)	2400	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	195	装弾数	25	発射間隔(タイプ1)	150	―	
照準精度	270	命中時熱量(タイプ1)	12510	発射間隔(タイプ2)	212	―	

CR-WA78GRL

BUY 81000　SELL 72900

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

攻撃性能は低下したが軽量化されている

CR-WA74GRより攻撃性能は低いものの、軽くなっている。また、装弾数が増えているので、CR-WA74GRよりもたくさん弾を撃ちたいなら、こちらがオススメ。

AP	1374	照準調整時間	8	命中時熱量(タイプ2)	9675	弾単価	380
重量	1532	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	655	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	1725	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	630	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	297	攻撃力(タイプ1)	1850	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	―
EN防御	160	攻撃力(タイプ2)	1850	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	302	装弾数	30	発射間隔(タイプ1)	130	―	
照準精度	278	命中時熱量(タイプ1)	9675	発射間隔(タイプ2)	161	―	

WA02-CETUS

BUY 96000　SELL 86400

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

熱量の高い実弾を発射

発射タイプの切り替えで熱量重視か攻撃力重視かを選べる。サイトが遠距離なので敵を捕捉するのは難しいが、捕捉さえすれば弾速が速いため命中させやすい。

AP	1620	照準調整時間	3	命中時熱量(タイプ2)	4980	弾単価	324
重量	1245	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	420	発射時消費EN(タイプ1)	―
消費EN	2335	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	540	発射時消費EN(タイプ2)	―
実弾防御	248	攻撃力(タイプ1)	880	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	220	攻撃力(タイプ2)	1370	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	515	装弾数	48	発射間隔(タイプ1)	112	―	
照準精度	289	命中時熱量(タイプ1)	12620	発射間隔(タイプ2)	88	―	

WA01-LEO

BUY 82200　SELL 73980

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

攻撃性能は高いが消費ENが多い
発射タイプを2にすれば、攻撃性能重視のレーザーを発射できる。しかし、発射時消費ENが6800と高くなるため、使用する前にENが十分にあるか確認しよう。

AP	1575	照準調整時間	3	命中時熱量(タイプ2)	8082	弾単価	—
重量	1666	武装タイプ	EN	射程距離(タイプ1)	510	発射時消費EN(タイプ1)	3650
消費EN	2245	サイトタイプ	遠距離	射程距離(タイプ2)	415	発射時消費EN(タイプ2)	6800
実弾防御	195	攻撃力(タイプ1)	920	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	2
EN防御	301	攻撃力(タイプ2)	1370	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	2
冷却性能	715	装弾数	48	発射間隔(タイプ1)	61	—	
照準精度	295	命中時熱量(タイプ1)	5652	発射間隔(タイプ2)	142	—	

WA04-ARIES

BUY 53300　SELL 47970

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

連射可能な拡散レーザー砲
レーザーをショットガンのように発射する。発射されたレーザーは遠くに行くほど拡散してしまうが、敵に近づいて全弾を命中させればかなりの成果を期待できる。

AP	1322	照準調整時間	2	命中時熱量(タイプ2)	2259	弾単価	—
重量	1493	武装タイプ	EN	射程距離(タイプ1)	350	発射時消費EN(タイプ1)	1470
消費EN	2008	サイトタイプ	特殊	射程距離(タイプ2)	200	発射時消費EN(タイプ2)	1680
実弾防御	151	攻撃力(タイプ1)	240	最大ロック数(タイプ1)	1	同時発射数(タイプ1)	6
EN防御	377	攻撃力(タイプ2)	240	最大ロック数(タイプ2)	1	同時発射数(タイプ2)	12
冷却性能	806	装弾数	244	発射間隔(タイプ1)	16	—	
照準精度	293	命中時熱量(タイプ1)	2259	発射間隔(タイプ2)	30	—	

WA05-LUPUS

BUY 48000　SELL 43200

防御性能
消費EN効率
攻撃性能

敵を追尾するオービットを発射
発射タイプを2にすることで最大ロック数を6まで増やせる。発射すると敵を自動追尾してくれるので扱いやすいが、攻撃性能は低めなので攻撃の補助として使おう。

AP	1110	照準調整時間	15	命中時熱量(タイプ2)	914	弾単価	—
重量	1180	武装タイプ	EN	射程距離(タイプ1)	440	発射時消費EN(タイプ1)	2820
消費EN	2645	サイトタイプ	特殊	射程距離(タイプ2)	440	発射時消費EN(タイプ2)	3965
実弾防御	196	攻撃力(タイプ1)	105	最大ロック数(タイプ1)	3	同時発射数(タイプ1)	1
EN防御	243	攻撃力(タイプ2)	105	最大ロック数(タイプ2)	6	同時発射数(タイプ2)	1
冷却性能	880	装弾数	48	発射間隔(タイプ1)	235	—	
照準精度	212	命中時熱量(タイプ1)	914	発射間隔(タイプ2)	250	—	

現在の発射タイプが形状でわかる武器腕

2種類の発射タイプを切り替えて使うことができる武器腕。しかし、発射タイプを切り替えても画面上に表示される武器情報には変化がないので、今どちらのタイプになっているのかわからなくなることも多い。そんなときは武器腕の形状に注目してみよう。発射タイプを変えると武器腕の形状も変わるので、それで現在の発射タイプを確認することができるのだ。

◀SYURAだけは発射タイプを切り替えても形状が変わらないので、見た目で判断できない。

脚部はACの性能や外観に大きな影響を与える、最も重要なパーツだ。その選び方によってACの移動特性やパーツの積載量が決まるため、コンセプトを決めてから選ぼう。

脚部を決定することでACの方向性が固まる

脚部は二脚、逆脚、四脚、タンク、フロートの5種類がある。それぞれ移動時の特性や外観が異なるため、脚部を決めただけで大まかな戦い方が決まるといっても過言ではない。逆脚は消費ENが少ない、フロートは移動速度が速いなど、それぞれに秀でた特長を把握して、コンセプトに合ったものを選ぶこと。

評価グラフの内容

防御性能	総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防御性能が優れているということになる
ブースト性能	ブースト使用時の性能の高さを表す。タンクとフロートは内蔵ブースタの性能の高さを表す
機動力	評価が高いほど、通常移動や旋回性能が優れているということを表している

パラメータの解説

パラメータ名	解説
AP	アーマーポイントの略。パーツの耐久力を表しており、各パーツの合計値がACのAPとなる
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
稼動時消費EN	運動中に消費するENを表す
待機時消費EN	待機時に消費するENを表す
脚部最大積載量	脚部の性能を保証する積載量。パーツの総重量が最大積載量を上回ると運動性能が低下する
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が速くなる
移動性能	移動時の基本性能値。この値が大きいほど、移動速度が速くなる
旋回性能	旋回の性能値。この値が大きいほど、旋回速度が速くなる
ブレーキ性能	運動によって発生する慣性を制御する性能を表す。この値が大きいほど急激な運動にも対応しやすくなる
着地時安定性能	着地時の安定性能を表す。この値が大きいと着地動作が速くなる
被弾時安定性能	ACのバランスを制御する能力。この値が大きいと、被弾後に早く動けるようになる
ジャンプ性能	ジャンプの性能を表す。この値が大きいほど、より高くジャンプできるようになる
ブースタ出力	ブースト使用時に得られる推力を表す
ブースト時消費EN	ブースト使用時に消費するENを表す
ブースト時加速	ブースト時に得られる加速力を表す
ブースト時発熱量	ブースト時に発生する熱量を表す

二脚　汎用性が高くAC構築に融通が利く

二脚はほかの脚部と比べると性能のバランスがよく、水上以外ならどのような状況にも対応しやすいのが魅力だ。また、種類が多いため、ACのコンセプトに合ったパーツを選びやすいという利点もある。なお、次ページのデータでは各脚部がどの重量タイプなのかを 軽 、中 、重 というアイコンで示している。

◀中量二脚をベースにACを組むと、汎用性が高いACとなる。対応に困るような状況にはあまりならないだろう。

CR-LH69S

BUY ― SELL ― 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

APと実弾防御が高い初期パーツ

最初から持っている中量型の二脚。突出した性能はないが防御性能がそこそこ高いため、序盤なら十分に使っていける。ただし、旋回性能やジャンプ性能は低め。

AP	3514	脚部最大積載量	6346	移動性能	210	被弾時安定性能	1299	ブースト時加速	―
重量	2510	実弾防御	608	旋回性能	114	ジャンプ性能	95	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	1744	EN防御	447	ブレーキ性能	124	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	1177	冷却性能	1280	着地時安定性能	1522	ブースト時消費EN	―		

LH01-LYNX

BUY 40000 SELL 36000 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

EN防御と移動性能に優れる

CR-LH69Sと比べると稼動時消費ENが多いが、非常に軽い。また、実弾防御は少し低くなっているが、EN防御が大幅に上昇している。

AP	3099	脚部最大積載量	5759	移動性能	218	被弾時安定性能	1192	ブースト時加速	―
重量	1870	実弾防御	497	旋回性能	113	ジャンプ性能	105	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	2066	EN防御	527	ブレーキ性能	111	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	926	冷却性能	849	着地時安定性能	1205	ブースト時消費EN	―		

LH02-LYNX2

BUY 43000 SELL 38700 軽 中 重

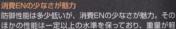
防御性能 / ブースト性能 / 機動力

基本性能が高まったLH01-LYNXの改修パーツ

EN防御と移動性能、ジャンプ性能など、LH01-LYNXの長所がさらに強化されている。そのほかの性能も全体的にアップ。ただ、待機時消費ENは多くなった。

AP	3305	脚部最大積載量	5961	移動性能	226	被弾時安定性能	1121	ブースト時加速	―
重量	1831	実弾防御	486	旋回性能	111	ジャンプ性能	108	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	2325	EN防御	587	ブレーキ性能	118	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	1645	冷却性能	905	着地時安定性能	1303	ブースト時消費EN	―		

LH04-DINGO

BUY 50000 SELL 45000 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

消費ENの少なさが魅力

防御性能は多少低いが、消費ENの少なさが魅力。そのほかの性能は一定以上の水準を保っており、重量が軽めなため、中量型で軽めのACを組むときに向いている。

AP	3088	脚部最大積載量	6084	移動性能	244	被弾時安定性能	1230	ブースト時加速	―
重量	1793	実弾防御	506	旋回性能	117	ジャンプ性能	114	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	1627	EN防御	431	ブレーキ性能	113	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	754	冷却性能	1082	着地時安定性能	1497	ブースト時消費EN	―		

CR-LH73SSA

BUY 58000 SELL 52200 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

移動性能を犠牲にした防御特化型

中量型二脚で最も実弾防御が高いが、移動性能が低くなっている。とはいえ、移動性能が重量型の二脚より高いので、防御と移動性能を両立させることが可能だ。

AP	3448	脚部最大積載量	5814	移動性能	205	被弾時安定性能	1455	ブースト時加速	―
重量	2605	実弾防御	694	旋回性能	110	ジャンプ性能	90	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	1667	EN防御	438	ブレーキ性能	141	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	812	冷却性能	988	着地時安定性能	1689	ブースト時消費EN	―		

CR-LH80S2

BUY 62500 SELL 56250 軽 中 重
防御性能 / ブースト性能 / 機動力

防御と移動性能を両立した脚部

CR-LH73SSAを軽量化したことで実弾防御が低下したが、防御性能と移動性能の両立に成功している。消費ENもかなり抑えられている優良パーツだ。

AP	3390	脚部最大積載量	5907	移動性能	235	被弾時安定性能	1331	ブースト時加速	―
重量	2249	実弾防御	592	旋回性能	119	ジャンプ性能	117	ブースト時発熱量	―
稼動時消費EN	1639	EN防御	461	ブレーキ性能	120	ブースタ出力	―		
待機時消費EN	800	冷却性能	1248	着地時安定性能	1553	ブースト時消費EN	―		

LH05-COUGAR

BUY 80000　SELL 72000　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

中量型二脚で最大の積載量
重量と消費ENが少し高いが、中量型二脚で最大級の積載量を持つ。防御性能やそのほかの基本性能も高めなので、重装備の中量型ACを組むのに向いている。

AP	3529	脚部最大積載量	6576	移動性能	215	被弾時安定性能	1489	ブースト時加速	—
重量	2384	実弾防御	603	旋回性能	109	ジャンプ性能	97	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2427	EN防御	575	ブレーキ性能	127	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1419	冷却性能	1366	着地時安定性能	1288	ブースト時消費EN	—		

CR-LH89F

BUY 88000　SELL 79200　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

バランスのとれた性能を持つ
最大積載量の多さと重量の軽さを両立している。また、待機時消費ENが二脚のなかで最も低いため、小ジャンプ移動に適しているパーツだ。

AP	3113	脚部最大積載量	6312	移動性能	250	被弾時安定性能	1651	ブースト時加速	—
重量	2228	実弾防御	583	旋回性能	112	ジャンプ性能	110	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1391	EN防御	406	ブレーキ性能	117	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	606	冷却性能	898	着地時安定性能	1720	ブースト時消費EN	—		

LH07-DINGO2

BUY 127000　SELL 114300　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

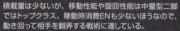
軽量型二脚なみの機動力がウリ
積載量は少ないが、移動性能や旋回性能は中量型二脚ではトップクラス。稼動時消費ENも少ないほうなので、動き回って相手を翻弄する戦術に適している。

AP	3029	脚部最大積載量	5891	移動性能	273	被弾時安定性能	1378	ブースト時加速	—
重量	1734	実弾防御	500	旋回性能	125	ジャンプ性能	121	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1510	EN防御	458	ブレーキ性能	128	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	751	冷却性能	1009	着地時安定性能	1518	ブースト時消費EN	—		

CR-LH92S3

BUY 129000　SELL 116100　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

性能は高いがかなり重い
消費ENがかなり高くなっているが、防御性能が優れている二脚。ただし、中量型にしては重量型二脚と同じぐらい重いため、機動力はあまり期待できない。

AP	3758	脚部最大積載量	5977	移動性能	219	被弾時安定性能	1602	ブースト時加速	—
重量	2635	実弾防御	674	旋回性能	115	ジャンプ性能	112	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2469	EN防御	551	ブレーキ性能	149	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1221	冷却性能	1310	着地時安定性能	1635	ブースト時消費EN	—		

LH09-COUGAR2

BUY 130000　SELL 117000　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

LH05-COUGARの軽量版
積載量が少し低減され、移動性能が高められた脚部。待機時消費ENもかなり少なく、一定の移動性能を保ちつつ積載量も確保したい場合はこちらを選択しよう。

AP	3045	脚部最大積載量	6008	移動性能	264	被弾時安定性能	1505	ブースト時加速	—
重量	1856	実弾防御	565	旋回性能	122	ジャンプ性能	126	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2049	EN防御	516	ブレーキ性能	135	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	803	冷却性能	1146	着地時安定性能	1799	ブースト時消費EN	—		

CR-LH74M

BUY 37500　SELL 33750　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

高機動戦闘向けの軽量型脚部
最も安価な軽量型脚部。重量が極限まで軽減されているため移動性能は高い。ただし、積載量は二脚中最低のため、搭載するパーツの重量を抑えよう。

AP	2811	脚部最大積載量	4492	移動性能	370	被弾時安定性能	948	ブースト時加速	—
重量	1500	実弾防御	351	旋回性能	133	ジャンプ性能	135	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2500	EN防御	487	ブレーキ性能	107	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1215	冷却性能	807	着地時安定性能	903	ブースト時消費EN	—		

LH03-PANTHER

BUY 55000　SELL 49500　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

総合的性能が高いバランス重視型

軽量型二脚のなかでは積載量が多く、APと実弾防御に優れている。ただし、軽量型のわりには重量があるため、移動性能や旋回性能がほかよりも劣っている。

AP	2991	脚部最大積載量	4786	移動性能	328	被弾時安定性能	1203	ブースト時加速	—
重量	1803	実弾防御	451	旋回性能	127	ジャンプ性能	122	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2429	EN防御	469	ブレーキ性能	118	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1106	冷却性能	959	着地時安定性能	1098	ブースト時消費EN	—		

CR-LH79L

BUY 62300　SELL 56070　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

消費ENの少なさが魅力

軽量型二脚のなかで最も低い待機時消費ENには目を見張るものがあるが、積載量がかなり少ない。また、着地時と被弾時の安定性能に難があるのもネックだ。

AP	2535	脚部最大積載量	4588	移動性能	339	被弾時安定性能	998	ブースト時加速	—
重量	1600	実弾防御	402	旋回性能	131	ジャンプ性能	140	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2320	EN防御	462	ブレーキ性能	132	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	613	冷却性能	904	着地時安定性能	985	ブースト時消費EN	—		

CR-LH84L2

BUY 69500　SELL 62550　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

EN防御、最大積載量が増大

CR-LH79Lの後継パーツで、ほぼすべての性能が上昇している。ただし、待機時消費ENが1412と倍以上になっているので、ほかのパーツで消費ENを抑えること。

AP	2994	脚部最大積載量	4891	移動性能	351	被弾時安定性能	1064	ブースト時加速	—
重量	1691	実弾防御	415	旋回性能	134	ジャンプ性能	137	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2783	EN防御	539	ブレーキ性能	105	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1412	冷却性能	1140	着地時安定性能	1045	ブースト時消費EN	—		

LH06-JAGUAR

BUY 77000　SELL 69300　軽 中 重

LH03-PANTHERの防御強化版

LH03-PANTHERから重量と消費ENは増えてしまったが、EN防御や積載量がアップ。軽量型のわりには旋回性能とブレーキ性能が少々低いのが難点だ。

AP	2647	脚部最大積載量	5197	移動性能	377	被弾時安定性能	1172	ブースト時加速	—
重量	1832	実弾防御	451	旋回性能	129	ジャンプ性能	130	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2630	EN防御	503	ブレーキ性能	102	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	1180	冷却性能	1210	着地時安定性能	1122	ブースト時消費EN	—		

CR-LH95M2

BUY 78800　SELL 70920　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

性能は高いが消費ENが問題

防御性能と移動性能に優れた脚部。稼動時消費ENと待機時消費ENが高いので、消費ENが少ないパーツや高出力のジェネレータと組み合わせて使おう。

AP	2850	脚部最大積載量	4971	移動性能	381	被弾時安定性能	1101	ブースト時加速	—
重量	1656	実弾防御	414	旋回性能	135	ジャンプ性能	143	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	3179	EN防御	600	ブレーキ性能	137	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	2013	冷却性能	1124	着地時安定性能	1008	ブースト時消費EN	—		

LH10-JAGUAR2

BUY 90000　SELL 81000　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

バランスを調整したLH06-JAGUARの姉妹機

すべての性能が高い優れた脚部で、積載量も多い。ただし、軽量型にもかかわらず重さが中量型と同じぐらいあるため、軽量型ACには組み込みにくい。

AP	2662	脚部最大積載量	5200	移動性能	375	被弾時安定性能	1192	ブースト時加速	—
重量	1904	実弾防御	504	旋回性能	131	ジャンプ性能	135	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2460	EN防御	480	ブレーキ性能	100	ブースタ出力	—		
待機時消費EN	990	冷却性能	1420	着地時安定性能	1222	ブースト時消費EN	—		

CR-LH99XS

BUY 100400 SELL 90360 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

機動力をそこなわずに積載量を増加

軽量型だが脚部最大積載量が非常に多い。欠点は、重量が2284と軽量型としてはかなり重いため機動性が低いことと、待機時消費ENも多いこと。

AP	3045	脚部最大積載量	5380	移動性能	352	被弾時安定性能	1295	ブースト時加速	—
重量	2284	実弾防御	508	旋回性能	129	ジャンプ性能	121	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2697	EN防御	599	ブレーキ性能	111	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	1306	冷却性能	1167	着地時安定性能	1342	ブースト時消費EN	—		—

YLH11-VIXEN

BUY 115000 SELL 103500 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

非常に高い旋回性能を持つ

重量がありAPも低めだが、ほかの性能はかなり高い。なかでも旋回性能とジャンプ性能はトップクラスで、OBを使用した高機動戦闘を行うときに真価が発揮される。

AP	2661	脚部最大積載量	5132	移動性能	366	被弾時安定性能	1250	ブースト時加速	—
重量	2150	実弾防御	481	旋回性能	140	ジャンプ性能	151	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2934	EN防御	621	ブレーキ性能	130	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	1177	冷却性能	995	着地時安定性能	1181	ブースト時消費EN	—		—

CR-LH77A

BUY 63500 SELL 57150 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

積載量と防御性能を重視

重量型のなかでは軽いほうで、積載量が多いのが特長。また、重量型二脚では最も安価なため、序盤のミッションで重装備のACを組みたいときにオススメだ。

AP	3424	脚部最大積載量	7321	移動性能	150	被弾時安定性能	1811	ブースト時加速	—
重量	2814	実弾防御	675	旋回性能	107	ジャンプ性能	80	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1787	EN防御	466	ブレーキ性能	169	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	1010	冷却性能	1020	着地時安定性能	2274	ブースト時消費EN	—		—

LH08-JACKAL

BUY 70000 SELL 63000 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

消費ENの低い重量型

重量が増加して積載量と移動性能が低くなってしまったが、ほとんどの性能はCR-LH77Aを上回る。移動性能の低さを補うために、高出力のブースタを装備しよう。

AP	3520	脚部最大積載量	6942	移動性能	143	被弾時安定性能	2020	ブースト時加速	—
重量	3147	実弾防御	686	旋回性能	104	ジャンプ性能	71	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1654	EN防御	505	ブレーキ性能	155	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	957	冷却性能	1277	着地時安定性能	2338	ブースト時消費EN	—		—

CR-LH81AP

BUY 74800 SELL 67320 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

積載量が多い重武装向け脚部

二脚ではトップクラスの実弾防御を誇り、APも高いため正面からの撃ち合いに強い。積載量の多さを生かし、火力の高い武器をたくさん装備するといい。

AP	3788	脚部最大積載量	8220	移動性能	135	被弾時安定性能	1955	ブースト時加速	—
重量	3174	実弾防御	710	旋回性能	100	ジャンプ性能	66	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2038	EN防御	523	ブレーキ性能	143	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	1283	冷却性能	1412	着地時安定性能	1909	ブースト時消費EN	—		—

CR-LH94A2

BUY 82600 SELL 74340 軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

重さは中量型と同等

中量型二脚並の重量と冷却性能の高さがウリ。移動性能は中量型二脚と比べると低いが、高出力のブースタを装備すれば十分に補うことができるレベルだ。

AP	3365	脚部最大積載量	6384	移動性能	158	被弾時安定性能	1725	ブースト時加速	—
重量	2557	実弾防御	621	旋回性能	114	ジャンプ性能	91	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1705	EN防御	610	ブレーキ性能	182	ブースタ出力	—		—
待機時消費EN	1231	冷却性能	1309	着地時安定性能	1732	ブースト時消費EN	—		—

LH12-LYCAON

BUY 90000　SELL 81000　軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

実弾防御と安定性能が高い

タンク並の安定性能を持ち、実弾防御も高いため少々のことではひるまない。消費ENが高いのがネックだが、EN容量の大きいジェネレータを装備すれば問題ない。

AP	3479	脚部最大積載量	6633	移動性能	146	被弾時安定性能	2411	ブースト時加速	—
重量	3024	実弾防御	711	旋回性能	107	ジャンプ性能	77	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2118	EN防御	560	ブレーキ性能	178	ブースタ出力	—	—	
待機時消費EN	1810	冷却性能	1512	着地時安定性能	2633	ブースト時消費EN	—	—	

CR-LH96FA

BUY 99800　SELL 89820　軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

最も軽い重量二脚

中量型二脚と同じぐらいの軽さながら、積載量を増加することに成功している。ほかの性能も高いのだが、実弾防御がほかの重量型二脚と比べると低いのが弱点。

AP	3540	脚部最大積載量	7366	移動性能	182	被弾時安定性能	2229	ブースト時加速	—
重量	2431	実弾防御	589	旋回性能	110	ジャンプ性能	85	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	1982	EN防御	559	ブレーキ性能	166	ブースタ出力	—	—	
待機時消費EN	1244	冷却性能	1399	着地時安定性能	2461	ブースト時消費EN	—	—	

LH13-JACKAL2

BUY 110000　SELL 99000　軽 中 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

最高の防御性能を持つ二脚

APと防御性能が高い防御優先型。防御を優先させたため旋回性能とジャンプ性能は致命的に低いが、そのほかの性能は重量二脚としては申し分ない。

AP	3811	脚部最大積載量	7866	移動性能	140	被弾時安定性能	2301	ブースト時加速	—
重量	3494	実弾防御	725	旋回性能	96	ジャンプ性能	68	ブースト時発熱量	—
稼動時消費EN	2147	EN防御	567	ブレーキ性能	134	ブースタ出力	—	—	
待機時消費EN	1712	冷却性能	1596	着地時安定性能	2086	ブースト時消費EN	—	—	

サンプルAC番外編　ある意味見た目にこだわったAC　～NARCISSIS.R～

見た目の悪さに特化したACを組んでいたら、奇妙な形のACが組み上がった。一見すると頭や腕がないように見えるが、装備が不完全なわけではない。武器は腕と肩のオービットキャノンと地雷しか持っていないが、インパクトで相手を惑わし、逃げ回りながらオービットと地雷を出していけば、なんとか勝てる……かもしれない。

ACデータ

主要パラメータ

AP	7443
EN供給	2877
ブースト最大速度	509
冷却性能	14893
実弾：EN防御	1428：1428

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	H04-CICADA	冷却(8)、実弾防御(2)	094
コア	RAKAN	実弾防御(10)	098
腕部	WA05-LUPUS	—	110
脚部	CR-LN85	実弾防御(10)	122
ブースタ	—	—	—
FCS	MF02-VOLUTE	—	127
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	RAGORA	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	I01M-URCHIN	地雷	135
エクステンション	—	—	—
右肩装備	WB260-HARPY	オービットキャノン	156
左肩装備	WB260-HARPY	オービットキャノン	156
右腕装備	—	—	—
左腕装備	—	—	—
右格納装備	—	—	—
左格納装備	—	—	—

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ
001-AMINO	186	CR-069ES	186	CR-069SS	186
CR-071EC	186	CR-079L+	187	004-GOLGI	187
005-HISTON	187	—	—	—	—

逆脚　消費ENの低さを生かせるACにしよう

逆脚は二脚と同じく大きな欠点がない脚部で、二脚と比べるとジャンプ性能が格段に高く、全体的に消費ENが少ないのが特長だ。そのため、長時間飛行しながら敵を攻撃したり、EN兵器を連発するといった戦い方に向いている。なお、各脚部がどの重量タイプなのかは 中 、重 というアイコンで示している。

◀ジャンプだけでかなり上空まで跳ぶことが可能だ。万が一CHARGINGになった場合はジャンプで逃げ回ろう。

LR01-GOAT

BUY 40000　SELL 36000　軽 **中** 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

ミラージュ社の標準的な逆脚
消費ENが非常に少なく、積載量もそこそこ多い。しかし、冷却性能が低いため、それを強化せずにブーストを連発したりすると熱暴走を起こすことも。

AP	3325	実弾防御	568	ブレーキ性能	117	ブースト時消費EN	ー
重量	2216	EN防御	401	着地時安定性能	1892	ブースト時加速	ー
稼動時消費EN	1347	冷却性能	705	被弾時安定性能	972	ブースト時発熱量	ー
待機時消費EN	399	移動性能	256	ジャンプ性能	166	ー	
脚部最大積載量	5425	旋回性能	121	ブースタ出力	ー	ー	

CR-LRJ76

BUY 42000　SELL 37800　軽 **中** 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

クレスト社の標準的な逆脚
ほぼ同じ価格であるLR01-GOATと比べると、重量が軽いが積載量が少ない。実弾防御や移動性能を重視するなら、こちらがオススメだ。

AP	3105	実弾防御	575	ブレーキ性能	133	ブースト時消費EN	ー
重量	1931	EN防御	385	着地時安定性能	1814	ブースト時加速	ー
稼動時消費EN	1274	冷却性能	813	被弾時安定性能	915	ブースト時発熱量	ー
待機時消費EN	412	移動性能	268	ジャンプ性能	187	ー	
脚部最大積載量	5122	旋回性能	123	ブースタ出力	ー	ー	

CR-LRJ84M

BUY 60000　SELL 54000　軽 **中** 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

移動とジャンプを重視したタイプ
ジャンプ性能は逆脚で一番高く、軽めのタイプにしては着地時安定性能が高い。ただしAPと実弾防御が低いため、防御面では不安が残る。

AP	2926	実弾防御	535	ブレーキ性能	152	ブースト時消費EN	ー
重量	1844	EN防御	443	着地時安定性能	1822	ブースト時加速	ー
稼動時消費EN	1604	冷却性能	938	被弾時安定性能	944	ブースト時発熱量	ー
待機時消費EN	513	移動性能	270	ジャンプ性能	198	ー	
脚部最大積載量	5244	旋回性能	128	ブースタ出力	ー	ー	

LR04-GAZELLE

BUY 65000　SELL 58500　軽 **中** 重

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

消費ENが低く移動性能が高い
消費ENの低さと積載量の多さが特長。そのほかの性能も及第点で、少し重いこと以外はとくに欠点のない優れたパーツといえるだろう。

AP	3210	実弾防御	556	ブレーキ性能	149	ブースト時消費EN	ー
重量	2084	EN防御	444	着地時安定性能	2797	ブースト時加速	ー
稼動時消費EN	1388	冷却性能	997	被弾時安定性能	1004	ブースト時発熱量	ー
待機時消費EN	435	移動性能	280	ジャンプ性能	181	ー	
脚部最大積載量	5731	旋回性能	120	ブースタ出力	ー	ー	

LR02-ORYX

BUY 43000　SELL 38700　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

正面から撃ち合うようなAC向き
積載量が多く実弾防御もかなり高い、重武装を目的とした逆脚。その反面、ほかの逆脚と比べると重量があり、移動性能やジャンプ性能は低め。

AP	3722	実弾防御	666	ブレーキ性能	127	ブースト時消費EN	―
重量	2614	EN防御	429	着地時安定性能	2469	ブースト時加速	―
稼動時消費EN	1486	冷却性能	1109	被弾時安定性能	1212	ブースト時発熱量	―
待機時消費EN	880	移動性能	180	ジャンプ性能	159	―	
脚部最大積載量	5813	旋回性能	114	ブースタ出力	―	―	

CR-LRJ84A

BUY 45000　SELL 40500　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

防御優先の重装備型
積載量と実弾防御はかなり高い。しかし、消費ENが逆脚のなかではかなり高いほうなので、EN兵器の連発や長時間のブーストにはあまり耐えられない。

AP	3528	実弾防御	692	ブレーキ性能	131	ブースト時消費EN	―
重量	2469	EN防御	445	着地時安定性能	2098	ブースト時加速	―
稼動時消費EN	1608	冷却性能	1037	被弾時安定性能	1066	ブースト時発熱量	―
待機時消費EN	912	移動性能	185	ジャンプ性能	151	―	
脚部最大積載量	6204	旋回性能	114	ブースタ出力	―	―	

LR03-ORYX2

BUY 61000　SELL 54900　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

防御性能を維持しつつ軽量化を実現
LR02-ORYXを軽量化した逆脚。移動性能やジャンプ性能などは一定のレベルを確保しているが、逆脚のなかで最も消費ENが多いのが欠点だ。

AP	3315	実弾防御	651	ブレーキ性能	136	ブースト時消費EN	―
重量	2289	EN防御	449	着地時安定性能	2618	ブースト時加速	―
稼動時消費EN	1704	冷却性能	1158	被弾時安定性能	1108	ブースト時発熱量	―
待機時消費EN	1021	移動性能	195	ジャンプ性能	170	―	
脚部最大積載量	6038	旋回性能	116	ブースタ出力	―	―	

CR-LRJ90A2

BUY 73000　SELL 65700　軽 中 重

防御性能
ブースト性能
機動力

タンク並の積載量と防御性能を持つ
防御性能や安定性能に特化した重量型逆脚。移動性能やジャンプ性能の低さを高出力のブーストでカバーすれば、防御性能重視の逆脚ACを構築できる。

AP	3811	実弾防御	683	ブレーキ性能	121	ブースト時消費EN	―
重量	2687	EN防御	459	着地時安定性能	2354	ブースト時加速	―
稼動時消費EN	1624	冷却性能	1048	被弾時安定性能	1177	ブースト時発熱量	―
待機時消費EN	900	移動性能	172	ジャンプ性能	145	―	
脚部最大積載量	6354	旋回性能	111	ブースタ出力	―	―	

稼動時消費ENと待機時消費ENの違い

タンク、フロート以外の脚部には稼動時消費ENと待機時消費ENが設定されている。どちらも消費ENを表しているが、稼動時消費ENは通常移動時、待機時消費ENはそれ以外のときの消費ENとなっている。小ジャンプ移動をしているときは待機時消費ENが適用されているので、通常移動をほとんど行わない場合は、稼動時消費ENよりも待機時消費ENを重視しよう。

◀稼動時消費ENが大きい四脚も、小ジャンプ移動中心なら気にしなくてもいい。

PARTS
パーツ編
脚部パーツ
逆脚

四脚　機動力と攻撃力の両立を目指す

四脚の利点は、移動性能の高さと地上でキャノンを構えずに撃てるところにある。つまり、機動力で相手をかく乱しながら強力な攻撃を加える、といった戦法をとることが可能なのだ。ただし、ほかの脚部と比べると消費ENが極端に多い。このため、EN兵器や装備時の消費ENが多いパーツとの相性はあまりよくない。

◀地上限定とはいえ、移動しながらキャノンを撃てるのは魅力的。四脚を使うならぜひキャノンを装備したい。

LF01-MONITOR　BUY 59000　SELL 53100

防御性能
ブースト性能
機動力

バランスがとれた標準型の四脚
最も安く買える四脚。四脚の特徴でもある消費ENの高さがネックだが、ほかの性能はバランスよく調整されている。まずはこのパーツで四脚に慣れるといい。

AP	2864	実弾防御	535	ブレーキ性能	154	ブースト時消費EN	—
重量	2137	EN防御	534	着地時安定性能	953	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	2605	冷却性能	1426	被弾時安定性能	2044	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1350	移動性能	260	ジャンプ性能	118	—	
脚部最大積載量	5055	旋回性能	128	ブースタ出力	—	—	

CR-LF71　BUY 60000　SELL 54000

防御性能
ブースト性能
機動力

冷却性能が優れている
稼動時消費ENが大幅に上昇してしまったが、冷却性能はLF01-MONITORを上回っている。待機時消費ENは低いので、小ジャンプ移動中心なら問題ない。

AP	2890	実弾防御	392	ブレーキ性能	148	ブースト時消費EN	—
重量	1920	EN防御	621	着地時安定性能	899	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	3319	冷却性能	1738	被弾時安定性能	1905	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1220	移動性能	268	ジャンプ性能	107	—	
脚部最大積載量	5502	旋回性能	134	ブースタ出力	—	—	

CR-LF81　BUY 70000　SELL 63000

防御性能
ブースト性能
機動力

欠点である消費ENを改善
四脚にしては消費ENが低いが、積載量や防御性能も低くなっている。旋回性能やジャンプ性能が高いので、その機動力を生かせるACを組むといい。

AP	2711	実弾防御	486	ブレーキ性能	163	ブースト時消費EN	—
重量	2300	EN防御	514	着地時安定性能	1055	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	2317	冷却性能	1235	被弾時安定性能	2168	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1220	移動性能	255	ジャンプ性能	125	—	
脚部最大積載量	4968	旋回性能	141	ブースタ出力	—	—	

LF02-GAVIAL　BUY 85000　SELL 76500

防御性能
ブースト性能
機動力

防御を犠牲にした高機動戦闘向き
重量はあるが、性能は全体的に高い。装甲を排除したため防御性能は低いが、高い移動性能を生かして攻撃をかわせるようになれば十分にフォローできる。

AP	3030	実弾防御	512	ブレーキ性能	141	ブースト時消費EN	—
重量	3337	EN防御	443	着地時安定性能	1206	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	2147	冷却性能	1655	被弾時安定性能	2004	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1305	移動性能	285	ジャンプ性能	95	—	
脚部最大積載量	5775	旋回性能	138	ブースタ出力	—	—	

LF03-GAVIAL2

BUY 90000　SELL 81000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

防御性能の高さがウリ
消費ENはかなり高いが、防御性能や安定性能は十分に高い。移動性能が低いものの、ブーストを使った移動には影響しないので、あまり気にしなくていい。

AP	3277	実弾防御	571	ブレーキ性能	199	ブースト時消費EN	—
重量	3035	EN防御	583	着地時安定性能	1177	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	3477	冷却性能	1544	被弾時安定性能	2520	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1624	移動性能	251	ジャンプ性能	95	—	
脚部最大積載量	6600	旋回性能	126	ブースタ出力	—	—	

CR-LF88A

BUY 95000　SELL 85500

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

バツグンのEN防御を持つ
全体的に性能が高く、EN防御は脚部パーツのなかではトップクラスを誇る。ただし、消費ENが高いので、EN容量に注意しておかないとEN不足になりやすい。

AP	3428	実弾防御	507	ブレーキ性能	189	ブースト時消費EN	—
重量	2547	EN防御	698	着地時安定性能	1255	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	3972	冷却性能	1344	被弾時安定性能	2108	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1900	移動性能	276	ジャンプ性能	129	—	
脚部最大積載量	6050	旋回性能	131	ブースタ出力	—	—	

LF04-LIZARD

BUY 100000　SELL 90000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

防御のバランスがいい重量型四脚
消費ENの多さを除けばとくに欠点がない優れた四脚だ。脚部最大積載量も高いため、高出力のジェネレータを装備でき、これによって消費ENの高さも気にならない。

AP	2992	実弾防御	534	ブレーキ性能	182	ブースト時消費EN	—
重量	2388	EN防御	562	着地時安定性能	1118	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	2964	冷却性能	1454	被弾時安定性能	2323	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1736	移動性能	272	ジャンプ性能	122	—	
脚部最大積載量	6196	旋回性能	136	ブースタ出力	—	—	

CR-LF93A2

BUY 130000　SELL 117000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

消費ENの多さをフォローしよう
稼動時消費ENが非常に高い以外は、とくにこれといった弱点がない。EN兵器はもちろん、装備する武器は消費ENが少ないものを選び、EN消費を少なくしよう。

AP	3387	実弾防御	603	ブレーキ性能	177	ブースト時消費EN	—
重量	2904	EN防御	574	着地時安定性能	1192	ブースト時加速	—
稼動時消費EN	3670	冷却性能	1560	被弾時安定性能	2605	ブースト時発熱量	—
待機時消費EN	1235	移動性能	280	ジャンプ性能	114	—	
脚部最大積載量	6435	旋回性能	133	ブースタ出力	—	—	

タンク　積載量の多さと防御性能の高さを生かしたい

タンク最大の特長は、積載量の多さと防御性能の高さ。ほかの脚部ではマネのできない重武装を施すことができ、キャノンをどのような状況でも撃てるのが魅力だ。その一方で移動性能が致命的に低いことは覚えておこう。敵の攻撃をかわすのは難しいので、「肉を切らせて骨を断つ」戦い方をする必要があるのだ。

◀無理に攻撃を避けようとせず、こちらの攻撃を当てることだけに集中しよう。なんとしても先に相手を倒すしかない。

CR-LT69

BUY 33000　SELL 29700

防御性能
ブースト性能
機動力

実弾防御が優れている安価なタンク

重量が軽いわりには最大積載量が多いのが特長。EN防御の低さが弱点だが実弾防御はそれなりに高いので、EN兵器を使ってこない敵なら十分に対抗できる。

AP	3677	実弾防御	863	ブレーキ性能	305	ブースト時消費EN	3030
重量	3420	EN防御	408	着地時安定性能	—	ブースト時加速	2240
稼動時消費EN	1099	冷却性能	588	被弾時安定性能	2225	ブースト時発熱量	4320
待機時消費EN	—	移動性能	210	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	8010	旋回性能	102	ブースタ出力	14000	—	

CR-LT71

BUY 40000　SELL 36000

防御性能
ブースト性能
機動力

EN兵器が使いやすい省エネタイプ

タンクタイプで最も消費ENが少なく、EN兵器との相性がよい。ただし、移動性能がかなり低いため、これを使いこなすには敵を捕捉できる技術と装備が必要だ。

AP	3714	実弾防御	907	ブレーキ性能	335	ブースト時消費EN	3030
重量	4050	EN防御	386	着地時安定性能	—	ブースト時加速	2240
稼動時消費EN	939	冷却性能	1145	被弾時安定性能	2388	ブースト時発熱量	4320
待機時消費EN	—	移動性能	196	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	8531	旋回性能	101	ブースタ出力	14000	—	

LT01-BOAR

BUY 65000　SELL 58500

防御性能
ブースト性能
機動力

移動性能とEN防御が高いホバー型

移動性能を重視したタンクで、どちらかといえば重量型の四脚に近い性能を持つ。ホバー型タンクはこれに限らず、積載量は少なめだがEN防御が高いのが特長だ。

AP	3434	実弾防御	723	ブレーキ性能	175	ブースト時消費EN	4050
重量	2503	EN防御	666	着地時安定性能	—	ブースト時加速	3120
稼動時消費EN	2876	冷却性能	1425	被弾時安定性能	1314	ブースト時発熱量	3685
待機時消費EN	—	移動性能	255	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	5931	旋回性能	92	ブースタ出力	16500	—	

LT02-BOAR2

BUY 72000　SELL 64800

防御性能
ブースト性能
機動力

積載量と消費ENが改善されている

LT01-BOARの欠点であった積載量が増加され、消費ENが減っている。だが減ったとはいえ通常のタンクと比べるとまだ多いので、ほかのパーツで補っておくこと。

AP	3611	実弾防御	777	ブレーキ性能	151	ブースト時消費EN	4050
重量	2873	EN防御	570	着地時安定性能	—	ブースト時加速	3120
稼動時消費EN	2527	冷却性能	1568	被弾時安定性能	1534	ブースト時発熱量	3685
待機時消費EN	—	移動性能	249	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	7569	旋回性能	89	ブースタ出力	16500	—	

CR-LT78A

BUY 95000　SELL 85500

防御性能
ブースト性能
機動力

圧倒的な実弾防御を誇る

タンクのなかで実弾防御と積載量が最も優れている。旋回性能が低いので素早い敵をとらえるには苦労するが、それを差し引いてもかなり優れたパーツといえる。

AP	3850	実弾防御	940	ブレーキ性能	333	ブースト時消費EN	3412
重量	3761	EN防御	474	着地時安定性能	—	ブースト時加速	2544
稼動時消費EN	1670	冷却性能	888	被弾時安定性能	2304	ブースト時発熱量	4642
待機時消費EN	—	移動性能	226	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	8877	旋回性能	89	ブースタ出力	15900	—	

CR-LT81A2

BUY 99000　SELL 89100

防御性能
ブースト性能
機動力

実弾防御とEN防御に優れる
CR-LT78Aの冷却性能を向上させたタイプ。また、EN防御や被弾時安定性能も高まっているのが特長。旋回性能もこちらが上だが、移動性能が少し低い。

AP	3795	実弾防御	921	ブレーキ性能	342	ブースト時消費EN	3412
重量	3655	EN防御	492	着地時安定性能	—	ブースト時加速	2544
稼動時消費EN	1888	冷却性能	1011	被弾時安定性能	2475	ブースト時発熱量	4642
待機時消費EN	—	移動性能	222	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	8599	旋回性能	99	ブースタ出力	15900	—	

LT03-GRIZZLY

BUY 100000　SELL 90000

防御性能
ブースト性能
機動力

EN防御の高さがウリのホバー型
ホバー型のタンクなので移動性能とEN防御が高く、EN兵器を使ってくる敵に対して有効だ。しかし、消費ENが多いため、EN兵器の使用には向いていない。

AP	3461	実弾防御	730	ブレーキ性能	235	ブースト時消費EN	4050
重量	2570	EN防御	611	着地時安定性能	—	ブースト時加速	3120
稼動時消費EN	3168	冷却性能	1726	被弾時安定性能	1466	ブースト時発熱量	3685
待機時消費EN	—	移動性能	284	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	6769	旋回性能	84	ブースタ出力	16500	—	

フロート　機動力を重視したAC構築に向いている

フロートは防御性能と積載量を犠牲にして、移動性能のみを追求した脚部だ。防御性能が低いことから正面から撃ち合うような戦い方はできないため、移動の速さで相手を翻弄して的確に攻撃を当てていく「ヒット&アウェイ」のような戦術に向いているといえるだろう。なお、常に宙に浮いているため水上も移動できる。

◀脚部が破壊されると自慢のスピードが低下し、ブースト時発熱量、ブースト時消費ENが大幅に増加して大ピンチに。

CR-LN79

BUY 40000　SELL 36000

防御性能
ブースト性能
機動力

安価だが積載量が多い
初期型のため移動性能は低いが、フロートのわりには積載量が多い。また、消費ENが少なめで、フロートのなかでは最も実弾防御が高いという特長がある。

AP	3229	実弾防御	528	ブレーキ性能	199	ブースト時消費EN	2660
重量	2581	EN防御	431	着地時安定性能	—	ブースト時加速	5236
稼動時消費EN	1492	冷却性能	1237	被弾時安定性能	1308	ブースト時発熱量	5020
待機時消費EN	—	移動性能	520	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	5422	旋回性能	122	ブースタ出力	23800	—	

CR-LN85

BUY 57000　SELL 51300

防御性能
ブースト性能
機動力

安定した性能を持つCR-LN79の調整版
積載量の低下を抑えつつ、重量の低減や移動性能の向上に成功している。消費ENの高さをほかのパーツで補えば、CR-LN79以上の活躍が期待できる。

AP	3534	実弾防御	506	ブレーキ性能	206	ブースト時消費EN	2660
重量	2096	EN防御	475	着地時安定性能	—	ブースト時加速	5236
稼動時消費EN	2425	冷却性能	1288	被弾時安定性能	1078	ブースト時発熱量	5020
待機時消費EN	—	移動性能	590	ジャンプ性能	—	—	
脚部最大積載量	5205	旋回性能	125	ブースタ出力	23800	—	

LN02-SEALION

BUY 63000 SELL 56700

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

フロートタイプ最大の積載量を誇る

APは低いが積載量が多い、重武装向きのフロート。移動性能も低いため、機動力を生かした戦い方はできない。圧倒的な火力で一気に敵を追いつめよう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	2577	実弾防御	472	ブレーキ性能	236	ブースト時消費EN	4350
重量	2498	EN防御	463	着地時安定性能	―	ブースト時加速	5038
稼動時消費EN	1589	冷却性能	1554	被弾時安定性能	1358	ブースト時発熱量	4740
待機時消費EN	―	移動性能	532	ジャンプ性能	―	―	
脚部最大積載量	5816	旋回性能	126	ブースタ出力	22900	―	

LN03-WALRUS

BUY 65000 SELL 58500

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

長時間の高速移動が可能

フロートタイプで最も消費ENが少なく、パーツの組み合わせによってはENの回復力が優れたACを組める。一方で防御性能は低いので、被弾しないように立ち回ろう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	3079	実弾防御	388	ブレーキ性能	189	ブースト時消費EN	4350
重量	1621	EN防御	399	着地時安定性能	―	ブースト時加速	5038
稼動時消費EN	1418	冷却性能	1372	被弾時安定性能	957	ブースト時発熱量	4740
待機時消費EN	―	移動性能	574	ジャンプ性能	―	―	
脚部最大積載量	4977	旋回性能	128	ブースタ出力	22900	―	

CR-LN91HM

BUY 100000 SELL 90000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

超高速移動を可能にする脚部

驚異的な移動性能と旋回性能、ブースタ出力を実現している。搭載する武器を絞る必要があるが、移動性能を生かした戦い方をすれば、十分に勝機をつかめる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	2918	実弾防御	400	ブレーキ性能	178	ブースト時消費EN	3420
重量	1655	EN防御	500	着地時安定性能	―	ブースト時加速	6024
稼動時消費EN	2044	冷却性能	1216	被弾時安定性能	899	ブースト時発熱量	5820
待機時消費EN	―	移動性能	691	ジャンプ性能	―	―	
脚部最大積載量	4399	旋回性能	133	ブースタ出力	25100	―	

CR-LN99M2

BUY 120000 SELL 108000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

非常にバランスのいいCR-LN91HMの上位パーツ

CR-LN91HMの弱点であるAPと積載量、防御性能が強化されている。移動性能が低下しているが、それでもフロートのなかでは2番目に高い数値だ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	3112	実弾防御	423	ブレーキ性能	220	ブースト時消費EN	3420
重量	1804	EN防御	563	着地時安定性能	―	ブースト時加速	4950
稼動時消費EN	2278	冷却性能	1401	被弾時安定性能	1095	ブースト時発熱量	5820
待機時消費EN	―	移動性能	640	ジャンプ性能	―	―	
脚部最大積載量	4502	旋回性能	130	ブースタ出力	24750	―	

LN04-WALRUS2

BUY 140000 SELL 126000

防御性能 / ブースト性能 / 機動力

LN03-WALRUSの防御強化版

消費ENをあまり上昇させることなく、フロートタイプでは2番目に高い積載量を実現している。そのほかの性能も悪くなく、装備を充実しやすいのがウリだ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
AP	3443	実弾防御	506	ブレーキ性能	219	ブースト時消費EN	5070
重量	2004	EN防御	531	着地時安定性能	―	ブースト時加速	3960
稼動時消費EN	1890	冷却性能	1636	被弾時安定性能	1273	ブースト時発熱量	5195
待機時消費EN	―	移動性能	628	ジャンプ性能	―	―	
脚部最大積載量	5534	旋回性能	124	ブースタ出力	24750	―	

BOOSTER
ブースタ

ACの推進装置であるブースタは、タンク、フロート以外の脚部を選んだ際に必要になる。ブーストによる移動は戦闘の基本となるため、ブースタ選びは非常に重要なのだ。

加速力型と速度持続型のどちらかを選ぶ

ブースタ選びのポイントは、ブースタ出力とブースト時消費ENの兼ね合いだ。出力が高ければそれだけ速度が増すが、そのようなブースタは消費ENが大きい傾向がある。逆に出力が低いブースタは消費ENも低い傾向があるので、速度は鈍るが長時間の使用が可能になるのだ。ミッションの性質に合わせて選ぶようにしよう。

評価グラフの内容

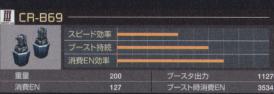
スピード効率	評価が高いほど、少ない消費ENで素早く加速できることを表している
ブースト持続	評価が高いほど、少ない消費ENでより長時間ブーストを使用できることを表している
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

◀ブースト時消費ENが低いブースタとコンデンサ容量が多いジェネレータの組み合わせで、長時間使用可能。

◀小ジャンプ移動を使う場合は、速度に関係するブースタ出力が高く、発熱量が低めのものを選びたい。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
ブースタ出力	ブースト使用時に得られる推力を表す
ブースト時消費EN	ブースト使用時に消費するENを表す
ブースト時加速	ブースト時に得られる加速力を表す
ブースト時発熱量	ブースト時に発生する熱量を表す

CR-B69

BUY － SELL －

最初から装備している軽量ブースタ
重量と装備時の消費ENが少ないのが特長の初期ブースタ。どのような機体にも組み込みやすいがブースタ出力が低いため、早めに性能の高いものに買い替えよう。

重量	200	ブースタ出力	11270	ブースト時加速	3129
消費EN	127	ブースト時消費EN	3534	ブースト時発熱量	3706

CR-B72T

BUY 28500　SELL 25650

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

出力を強化した双発タイプの持続型
双発になっているため重量は増加したが、ブースタ出力の増強とブースト時消費ENの低減に成功している。発熱量が高いため、冷却性能をしっかりと高めておこう。

重量	248	ブースタ出力	15390	ブースト時加速	3323
消費EN	388	ブースト時消費EN	3125	ブースト時発熱量	4314

B01-BIRDIE

BUY 55000　SELL 49500

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

装備時の消費ENが少ない
一定のブースタ出力を確保しながら、装備時の消費ENを低減した。ブースト時加速はかなり高いが、ブースト時消費ENが多いため長時間使用には耐えられない。

重量	377	ブースタ出力	17244	ブースト時加速	4772
消費EN	137	ブースト時消費EN	5281	ブースト時発熱量	2714

CR-B81

BUY 75800　SELL 68220

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

消費ENと発熱量を抑えた持続型
ブースタのなかでは最もブースト時の消費ENが少ない。そのうえ発熱量も低いので、長時間飛行するのに向いている。ただし、出力が低いため速度は遅い。

重量	164	ブースタ出力	16369	ブースト時加速	4037
消費EN	338	ブースト時消費EN	2937	ブースト時発熱量	3423

B02-VULTURE

BUY 75500　SELL 67950

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

軽量ながら安定した出力を持つ
ブースタ出力とブースト時加速に優れた、出力重視のブースタ。ブースト時消費ENと発熱量が高いため持続向きではないが、軽いので軽量型ACに組み込みやすい。

重量	230	ブースタ出力	19819	ブースト時加速	4282
消費EN	230	ブースト時消費EN	4167	ブースト時発熱量	4814

B03-VULTURE2

BUY 100000　SELL 90000

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

発熱量を抑えたB02-VULTUREの姉妹機
重量が増えているが、ブースト時加速以外の性能はB02-VULTUREを上回る。使用時の消費ENと発熱量が抑えられているため、長時間飛行に向いている。

重量	363	ブースタ出力	20468	ブースト時加速	4200
消費EN	235	ブースト時消費EN	3874	ブースト時発熱量	4347

B05-GULL

BUY 110000　SELL 99000

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

発熱量以外の性能は申し分なし
ミラージュ社の最上級ブースタ。重量と装備時消費ENをあまり増加させずに、ほぼすべての性能を強化している。ただし、ブースト時の発熱量が飛び抜けて高い。

重量	270	ブースタ出力	20962	ブースト時加速	3849
消費EN	285	ブースト時消費EN	3377	ブースト時発熱量	5583

CR-B90T2

BUY 112000　SELL 100800

スピード効率 / ブースト持続 / 消費EN効率

重量はあるが出力はトップレベル
購入できるブースタのなかでは最も出力が高い。しかし、重量がかなり重く発熱量も高いため、全体的な性能は低い。「Tune」で発熱量を強化すればなんとか使える。

重量	479	ブースタ出力	21879	ブースト時加速	3607
消費EN	470	ブースト時消費EN	5850	ブースト時発熱量	4978

FCS

FCS（火器管制装置）

FCSとはロックオン可能な武器を制御するパーツだ。FCSと武器との相性によって攻撃できる範囲が異なってくるため、必ず装備する武器とセットで決めること。

武器との相性が合ったものを装備しよう

FCSは機能が非常に多いが、基本的には使用する武器と同じサイトタイプのFCSを装備することが大切だ。例えば、FCSのサイトタイプが遠距離、武器は広角にすると、捕捉範囲（サイト）が通常よりも小さくなってしまうのだ。サイトタイプが両方同じなら、捕捉範囲が最大限まで大きくなり、敵を捕捉しやすくなる。

評価グラフの内容

捕捉性能	評価が高いほど、広い範囲で遠くの敵を捕捉できるようになる
ロックオン速度	評価が高いほど、射撃武器やミサイルを使用したときのロックオンスピードが早い
両手撃ち適合	両腕で武器を使うときの適性を表す。評価が低いとサイトが小さくなるなどの弊害が出る

◀サイトタイプが広角や横長のFCSは、ロック可能最大距離が短く、どちらかというと近距離戦向き。

◀サイトタイプが遠距離のFCSは、ロック可能最大距離が長い。スナイパーライフルなどと相性がいい。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
対ECM性能	ECMに対する防御機能。値が大きいとECMの影響を受けにくくなる
サイトタイプ	サイト範囲の特性を表す。標準、広角、遠距離、縦長、横長の5種類がある
ロックタイプ	ロックオンの方式を表す。単体は1体のみ、複数は複数体に対してロックオンが可能になる
ロック可能最大数	単体、もしくは複数の標的に対しロックオンできる最大数を表す
ロックタイム	ロックオンするまでに必要な時間を表す。この値が小さいほど、ロックオンが速くなる
ミサイルロックタイム	ミサイルがロックオンするまでに必要な時間を表す。この値が小さいほど、早くロックオンできる
捕捉最大範囲（縦）	相性がいい武器を装備したときの上下の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が縦に広くなる
捕捉最大範囲（横）	相性がいい武器を装備したときの左右の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が横に広くなる
捕捉平均範囲（縦）	平均的な上下の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が縦に広くなる
捕捉平均範囲（横）	平均的な左右の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が横に広くなる
ロック可能最大距離	相性がいい武器を装備したときの捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、遠くの標的をロックオンできるようになる
ロック可能平均距離	平均的な捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、遠くの標的をロックオンできるようになる
サイト並列処理能力	複数の武器を同時に使用するときの性能値。この値が大きいほど、サイトの範囲が広くなる

MF01-MUREX

BUY － SELL －

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

標準的な性能を持つ初期パーツ

サイトの大きさ、ロック可能距離ともに標準的な性能。ロックタイプが単体で、ロック可能最大数が2しかないため、連続発射できるミサイルには向いていない。

重量	14	ロック可能最大数	2	捕捉平均範囲(縦)	12
消費EN	14	ロックタイム	96	捕捉平均範囲(横)	12
対ECM性能	251	ミサイルロックタイム	240	ロック可能最大距離	555
サイトタイプ	標準	捕捉最大範囲(縦)	16	ロック可能平均距離	442
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	16	サイト並列処理能力	82

MF02-VOLUTE

BUY 42000 SELL 37800

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

対集団戦を重視したFCS

MF01-MUREXと比べると捕捉範囲は少し小さいが、ロックタイプが複数になりロック可能最大数が最も多い。最大ロック数12のミサイルを生かせる唯一のFCSだ。

重量	17	ロック可能最大数	12	捕捉平均範囲(縦)	12
消費EN	18	ロックタイム	101	捕捉平均範囲(横)	12
対ECM性能	148	ミサイルロックタイム	228	ロック可能最大距離	528
サイトタイプ	標準	捕捉最大範囲(縦)	15	ロック可能平均距離	467
ロックタイプ	複数	捕捉最大範囲(横)	15	サイト並列処理能力	88

CR-F69

BUY 49000 SELL 44100

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

広角サイトで近距離戦向け

捕捉最大範囲が広い広角サイトで、動きが速い敵でも捕捉しやすい。ロック可能距離が少し短いことから、マシンガンなどの近距離で扱う武器向けのパーツといえる。

重量	12	ロック可能最大数	1	捕捉平均範囲(縦)	15
消費EN	47	ロックタイム	117	捕捉平均範囲(横)	15
対ECM性能	243	ミサイルロックタイム	300	ロック可能最大距離	406
サイトタイプ	広角	捕捉最大範囲(縦)	21	ロック可能平均距離	309
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	21	サイト並列処理能力	87

MF03-VOLUTE2

BUY 58000 SELL 52200

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

バランスのよい万能型

標準的なサイトを搭載し、ロック可能最大数も4と平均的。ミサイルロックタイムが少し長いが、ロック可能距離や対ECM性能が高く、使い勝手がいい。

重量	14	ロック可能最大数	4	捕捉平均範囲(縦)	13
消費EN	31	ロックタイム	92	捕捉平均範囲(横)	13
対ECM性能	280	ミサイルロックタイム	248	ロック可能最大距離	604
サイトタイプ	標準	捕捉最大範囲(縦)	17	ロック可能平均距離	483
ロックタイプ	複数	捕捉最大範囲(横)	17	サイト並列処理能力	85

FUGEN

BUY 60000 SELL 54000

対空性能に優れたタイプ

サイトが縦長で、空中の敵を捕捉しやすい。飛行する敵を地上から狙うときに有効だ。ミサイルロックタイムが最も短いので、ミサイルを主軸に使う戦術にも向いている。

重量	16	ロック可能最大数	6	捕捉平均範囲(縦)	14
消費EN	112	ロックタイム	95	捕捉平均範囲(横)	9
対ECM性能	126	ミサイルロックタイム	132	ロック可能最大距離	495
サイトタイプ	縦長	捕捉最大範囲(縦)	19	ロック可能平均距離	448
ロックタイプ	複数	捕捉最大範囲(横)	12	サイト並列処理能力	78

KOKUH

BUY 65000　SELL 58500

左右に長い横長サイトが特徴

サイトが横長なので、旋回しながら戦うフロートや、地上を横移動する敵をとらえたいときに有効。近距離戦向きのFCSのなかではロックタイムが短いのもポイントだ。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	18	ロック可能最大数	6	捕捉平均範囲(縦)	8
消費EN	85	ロックタイム	90	捕捉平均範囲(横)	16
対ECM性能	235	ミサイルロックタイム	208	ロック可能最大距離	500
サイトタイプ	横長	捕捉最大範囲(縦)	11	ロック可能平均距離	450
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	20	サイト並列処理能力	80

MF05-LIMPET

BUY 78000　SELL 70200

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

広角サイトで複数ロックも可能

広角サイトでは最もロック可能最大数とミサイルロックタイムの性能がいい。とはいえミサイルロックタイムは平均以下なので、オプショナルパーツで強化しよう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	31	ロック可能最大数	6	捕捉平均範囲(縦)	15
消費EN	27	ロックタイム	111	捕捉平均範囲(横)	15
対ECM性能	172	ミサイルロックタイム	264	ロック可能最大距離	370
サイトタイプ	広角	捕捉最大範囲(縦)	21	ロック可能平均距離	331
ロックタイプ	複数	捕捉最大範囲(横)	21	サイト並列処理能力	85

CR-F73H

BUY 98000　SELL 88200

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

最も広い横長サイトを持つ

KOKUHよりもサイトが広くなっている。また、サイト並列処理能力が上昇したため複数の武器を使いやすくなり、より近距離戦向きになったといえるだろう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	28	ロック可能最大数	3	捕捉平均範囲(縦)	9
消費EN	44	ロックタイム	104	捕捉平均範囲(横)	18
対ECM性能	192	ミサイルロックタイム	192	ロック可能最大距離	475
サイトタイプ	横長	捕捉最大範囲(縦)	12	ロック可能平均距離	435
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	22	サイト並列処理能力	90

CR-F75D

BUY 120000　SELL 108000

超遠距離からの狙撃が可能

サイトが極端に小さいが、ロック可能距離は最大級。敵を捕捉するのに技術が必要になるが、射程距離が長いスナイパーライフルを最大限に生かすことができる。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	18	ロック可能最大数	2	捕捉平均範囲(縦)	10
消費EN	51	ロックタイム	85	捕捉平均範囲(横)	10
対ECM性能	351	ミサイルロックタイム	232	ロック可能最大距離	1200
サイトタイプ	遠距離	捕捉最大範囲(縦)	12	ロック可能平均距離	942
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	12	サイト並列処理能力	92

CR-F82D2

BUY 150000　SELL 135000

捕捉性能
ロックオン速度
両手撃ち適合

ミサイル攻撃に対応した遠距離型

ロック可能距離はCR-F75Dよりも短いが、ロック可能最大数とミサイルロックタイムの性能が上がっている。遠距離攻撃とミサイル攻撃の併用に適したタイプだ。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	35	ロック可能最大数	8	捕捉平均範囲(縦)	11
消費EN	45	ロックタイム	79	捕捉平均範囲(横)	11
対ECM性能	275	ミサイルロックタイム	180	ロック可能最大距離	990
サイトタイプ	遠距離	捕捉最大範囲(縦)	13	ロック可能平均距離	817
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	13	サイト並列処理能力	86

CR-F91DSN

BUY 45000　SELL 40500

項目	評価
捕捉性能	
ロックオン速度	
両手撃ち適合	

高速ロックオンが可能
ほかの遠距離型FCSと比べるとロック可能距離は短いが、ロックタイムが非常に短い。サイトが小さい武器で、動き回る敵をとらえたいときに重宝する。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	22	ロック可能最大数	1	捕捉平均範囲(縦)	10
消費EN	55	ロックタイム	71	捕捉平均範囲(横)	10
対ECM性能	275	ミサイルロックタイム	220	ロック可能最大距離	850
サイトタイプ	遠距離	捕捉最大範囲(縦)	11	ロック可能平均距離	725
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	11	サイト並列処理能力	75

MONJU

BUY 145000　SELL 130500

項目	評価
捕捉性能	
ロックオン速度	
両手撃ち適合	

どのような武器にも対応する
ロックタイムが多少長いということを除けば、すべての能力に長けた万能型といえる。通常武器やミサイルなど、どのような武器にでも対応できる。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	24	ロック可能最大数	6	捕捉平均範囲(縦)	10
消費EN	93	ロックタイム	99	捕捉平均範囲(横)	16
対ECM性能	177	ミサイルロックタイム	168	ロック可能最大距離	535
サイトタイプ	横長	捕捉最大範囲(縦)	13	ロック可能平均距離	492
ロックタイプ	複数	捕捉最大範囲(横)	20	サイト並列処理能力	83

サンプルAC番外編　遅さを追求したAC　～GRAVITRON～

「遅さ」というタンク以外のACにとっては致命的な欠点を、とことん追求してみた。その結果できあがったのが以下のACで、ブーストを使用しても速度が4キロしか出ない。これなら人間のほうが速いぐらいだ。また、歩いたときは15キロと、なぜかブースト使用時より速くなるという矛盾も生じている。なお、脚が折れそうな見た目どおりに安定性が非常に悪く、ハンドガンなどの攻撃を受けるとまったく歩けない状態に陥る。防御性能は高いが、攻撃されると抵抗できずに大破してしまう。

◀OB使用時は、時速32キロまで出せる。それでも、普通のACの歩く速度よりはるかに遅くなっている。

ACデータ

主要パラメータ

AP	8735
EN供給	368
ブースト最大速度	4
冷却性能	15548
実弾:EN防御	1899:1754

外部&内部パーツ

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	H03-BEETLE	EN防御(10)	094
コア	CR-C770/U	EN防御(10)	101
腕部	A02-DRILL	EN防御(10)	105
脚部	CR-LH74M	EN防御(10)	113
ブースタ	CR-B69	ブースト時発熱量(10)	124
FCS	CR-F82D2	―	128
ジェネレータ	G03-ORCHID	EN出力(10)	131
ラジエータ	FURUNA	消費EN(10)	133

武装

パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	I03RN-CORAL	ナパームロケット	136
エクステンション	SAISUI	EN回復装置	144
右肩装備	CR-WB85MPX	大型ミサイル	150
左肩装備	CR-WB85MPX	大型ミサイル	150
右腕装備	WH12PL-ETTIN	デュアルプラズマライフル	174
左腕装備	WH12PL-ETTIN	デュアルプラズマライフル	174
右腕格納装備	WH06PL-ORC	プラズマライフル	173
左腕格納装備	WL12PU-ARGOS2	パルスライフル	182

オプショナルパーツ

パーツ名	ページ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ
001-AMINO	186	CR-069ES	186	CR-069SS	186
CR-071EC	186	CR-075LA	186	―	―
―	―	―	―	―	―

GENERATOR
ジェネレータ

装備している各パーツにENを供給する役割を持つジェネレータは、「ACの心臓」といえる。高性能になるほど発熱量が多いため、自機の冷却性能とのバランスを見極めたい。

ラジエータ、ブースタとの兼ね合いが大切

ジェネレータは性能が高くなるほど重量と発熱量が増加する。そのため、高性能のものを装備すればいい、というものではない。EN兵器を使う場合はEN回復速度に影響するEN出力、ブーストを長時間使いたい場合はコンデンサ容量を重視するといった具合に、機体のコンセプトごとに付け替える必要があるのだ。

評価グラフの内容

ブースト適合	ブースタとの相性を表す。評価が高いほどブースタの使用に適している
EN兵器適合	EN兵器との相性を表す。評価が高いほどEN兵器の使用に適している
復帰性能	CHARGING状態からの復帰の早さを表す。評価が高いほど素早く復帰できる

◀レッドゾーンではENの消費量が減る。ただし、EN供給による自動回復量も低下してしまう。

◀ブーストを長時間使いたい場合は、発熱量にも注目。発熱量が高すぎると、熱暴走になりやすくなるからだ。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
EN出力	ACの構成パーツへのEN供給値を表す。この値が大きいほど、EN回復速度が早くなる
コンデンサ容量	コンデンサに蓄えられるENの最大値を表す。この値が大きいほど、ENゲージの量が多くなる
緊急容量	予備EN容量を表す。この値が大きいほど、ENゲージのレッドゾーンの幅が広くなる
発熱量	ジェネレータから常時発生する熱量を表す。この値が小さいほど、機体温度の上昇を抑えられる

CR-G69

BUY − SELL −

発熱量が低い初期型
発熱量が最も低く、機体の冷却性能が低くても十分機能するジェネレータ。しかし、そのほかの性能はイマイチなので、早めに高出力のものに買い替えたい。

重量	381	コンデンサ容量	22000	発熱量	2055
EN出力	8950	緊急容量	2800		−

CR-G78

BUY 25500 SELL 22950

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

重量の軽さとコンデンサ容量の多さが魅力
緊急容量は少ないがコンデンサ容量が大きいため、長時間のブーストにも耐えられる。また、かなり軽量で、軽量型のACに組み込みやすいのも特長だ。

重量	355	コンデンサ容量	36000	発熱量	2432
EN出力	9280	緊急容量	1500		—

G01-LOTUS

BUY 32000 SELL 28800

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

コンデンサ容量は最低だが最軽量
重量が最も軽く、CR-G78よりEN出力が優れている。しかし、コンデンサ容量が少ないのでEN兵器を連発するとすぐにCHARGINGになりやすいのが欠点だ。

重量	309	コンデンサ容量	18500	発熱量	2611
EN出力	9830	緊急容量	6000		—

CR-G84P

BUY 54000 SELL 48600

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

重量のある高出力型
緊急容量が少ないものの、EN出力がかなり高く、コンデンサ容量も十分なレベルを満たしている。ただし、発熱量が高いため相応のラジエータが必要になる。

重量	576	コンデンサ容量	30000	発熱量	3399
EN出力	11990	緊急容量	500		—

CR-G91

BUY 59800 SELL 53820

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

出力を強化したCR-G78の後継機
CR-G78の欠点であったEN出力を強化しているが、CR-G84Pにはおよばない。ただし、軽量で発熱量が低い。積載量が低い場合はこちらを選択するのもありだ。

重量	465	コンデンサ容量	37000	発熱量	3155
EN出力	10990	緊急容量	2000		—

FUDOH

BUY 65000 SELL 58500

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

コンデンサ容量が多く発熱量が低い
重量はあるが、非常に多いコンデンサ容量を持っている。発熱量も抑えられているため、B05-GULLのようなブースト時発熱量が高いブースタとの相性がいい。

重量	772	コンデンサ容量	48000	発熱量	2506
EN出力	10514	緊急容量	3500		—

G02-MAGNOLIA

BUY 88000 SELL 79200

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

EN出力とコンデンサ容量のバランスがいい
トップレベルのEN出力を保ちながら、コンデンサ容量も一定の水準を確保している。ただし、発熱量が高いため長時間のブースト使用には向かない。

重量	515	コンデンサ容量	27000	発熱量	3541
EN出力	11350	緊急容量	5000		—

G03-ORCHID

BUY 140000 SELL 126000

項目	評価
ブースト適合	
EN兵器適合	
復帰性能	

驚異的なコンデンサ容量を持つ
最高クラスのコンデンサ容量を誇り、ブーストの長時間使用や消費ENの大きいEN兵器との相性は抜群。しかし、非常に重いので積載量が少ないAC向きではない。

重量	1110	コンデンサ容量	52000	発熱量	3706
EN出力	11000	緊急容量	10000		—

RADIATOR
ラジエータ

ラジエータは、ACの冷却性能の大部分を担うとても重要なパーツだ。セッティングの際は、パーツで最も発熱量が多いジェネレータと組み合わせて考えるのが基本となる。

ACの冷却性能との兼ね合いも大事

ACは機体温度が一定以上になると、ENやAPが減少する熱暴走を起こす。そのため、熱を冷却する役目のラジエータはできるだけ高性能なものを装備したい。しかし、高性能になるほど重量や消費ENが多くなってしまう。ACの積載量やEN容量に余裕がない場合は、ほかのパーツを「Tune」して冷却性能を高めよう。

評価グラフの内容

通常時冷却効率	冷却性能の高さを表す。評価が高いほど消費ENが少なく、冷却性能が高い
緊急時冷却効率	緊急時冷却性能の高さを表す。評価が高いほど消費ENが少なく、緊急時冷却性能が高い
総合冷却性能	総合的な冷却性能の高さを表す。評価が高いほど汎用性が高いということになる

◀耐熱性能に優れているACや、ブーストをひんぱんに使う場合は、通常時の冷却性能を重視しよう。

◀緊急時冷却性能が高いと、熱暴走したときの冷却速度が早まる。ただし、緊急冷却中はENを消費する。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が早くなる
緊急時冷却性能	この値が大きいと、機体温度が耐熱温度を超えたときに、機体温度の下降速度が早くなる
緊急時消費EN	ラジエータが緊急時冷却性能を発揮する際に消費するEN量

CR-R69 | BUY － | SELL －

軽量で消費ENが少ない
初期パーツなので冷却性能はかなり低い。長所は重量と消費ENが少ないことぐらいだ。資金がたまったら、早めに高性能なラジエータに買い替えよう。

重量	318	冷却性能	9034	緊急時消費EN	1577
消費EN	1008	緊急時冷却性能	11204		－

CR-R76

BUY 16800　SELL 15120

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

冷却性能を高めたCR-R69の後継パーツ
重量は増えたが、冷却性能が少し上昇している。この性能は価格のわりには高いので、冷却性能を「Tune」で強化すれば十分実用に耐えられるレベルといえる。

重量	413	冷却性能	9970	緊急時消費EN	1758
消費EN	1299	緊急時冷却性能	13420	—	

R01-HAZEL

BUY 27000　SELL 24300

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

緊急時の消費ENが少ない
CR-R76と比べると軽量になったが、通常時の冷却性能があまり下がっていないのはうれしい。緊急時冷却性能はやや低いが、緊急時消費ENが最も低い点もよい。

重量	346	冷却性能	9674	緊急時消費EN	1486
消費EN	1121	緊急時冷却性能	11828	—	

R02-HAZEL2

BUY 47000　SELL 42300

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

冷却性能を高めたR01-HAZELの上位パーツ
重量や消費ENは増加したが、冷却性能はR01-HAZELを上回っている。消費ENは「Tune」すれば抑えられるので、重量に余裕があれば使ってみよう。

重量	440	冷却性能	10794	緊急時消費EN	1986
消費EN	1527	緊急時冷却性能	12628	—	

R03-LINDEN

BUY 34500　SELL 31050

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

緊急時の性能はトップクラス
緊急時冷却性能が優れているので、熱暴走してしまったときに被害が少なくてすむ。重量や冷却性能を「Tune」で改善すれば、通常時の性能も十分だ。

重量	571	冷却性能	9352	緊急時消費EN	1505
消費EN	1076	緊急時冷却性能	16780	—	

R04-LAUREL

BUY 77000　SELL 69300

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

消費ENと冷却性能のバランスがよい
消費ENをあまり増大させることなく冷却性能を向上させている。重いので軽量型ACには組み込みにくいが、「Tune」で重量を軽くすれば使いやすくなる。

重量	606	冷却性能	10266	緊急時消費EN	1822
消費EN	1235	緊急時冷却性能	14340	—	

RAGORA

BUY 90000　SELL 81000

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

発熱量が高い機体にオススメ
全パーツ中最高の緊急時冷却性能を持つ。消費ENが高めだが、そのぶん冷却性能が高いのでそれほど気にする必要はない。重量がかなり重いのは残念なところだ。

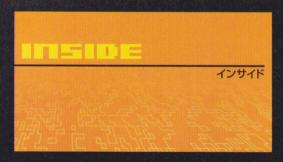
重量	647	冷却性能	11306	緊急時消費EN	2370
消費EN	2055	緊急時冷却性能	17100	—	

FURUNA

BUY 108000　SELL 97200

通常時冷却効率
緊急時冷却効率
総合冷却性能

ハイパワーの重量ラジエータ
どの状態でも最高クラスの冷却性能を発揮するだけあり、重量がかなりある。「Tune」しても940以下にはならないため、重量型AC向けといえるだろう。

重量	1088	冷却性能	12370	緊急時消費EN	2510
消費EN	1892	緊急時冷却性能	15260	—	

インサイドとは肩に内蔵する武装のこと。爆雷やECMメーカーなど、通常の武器とは違った効果があるのが特徴だ。うまく活用できれば戦いを有利に進めることが可能になる。

初心者には補助系インサイドがオススメ

インサイドには武器系と補助系の2種類があり、その性質はまったく異なる。武器系は爆雷やロケットなどの敵を攻撃する装置、補助系はデコイやECMメーカーなど敵の行動を妨害する装置になっているので、自分の使いたいほうを装備しよう。なお、初心者には武器系よりも補助系をオススメする。武器系インサイドは敵に当てるのが難しいが、補助系なら発射するだけで効果があるからだ。ただし、デコイは設置した場所の近くに自機がいないと効果がないことは覚えておいてほしい。

◀攻撃系インサイドで設置した地雷は、触れると爆発する。狭い通路など敵の通り道に設置しておくといい。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類があるが、インサイドには実弾のものしかない
攻撃力	弾1発あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す。数値が低いほど間隔が短い
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
同時発射数	1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す
ECMレベル	ECMの性能を表す。この値が大きいほど、敵にECMの影響を与えやすくなる
有効時間	射出後、効果を発揮している時間の長さを表す。数値が高いほど効果時間が長い

武器系インサイド｜威力は高いが当てるのが難しい、上級者向きインサイド

武器系インサイドには爆雷、機雷、地雷、ロケットといった種類がある。どれも通常の武器とは異なり、照準ロックそのものが表示されず、肩から機体正面方向に飛んでいくため、当てるのが非常に難しい。直接当てるというよりは、ほかの武器で攻撃しているときに一緒に発射しておくという使い方がオススメだ。

評価グラフの内容

攻撃性能	装弾数や攻撃力の高さを表す。使い勝手は考慮していないので、目安としてほしい
重量効率	重量に対する攻撃力の高さを表す。評価が高いほど軽くて攻撃力が高いということになる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-169BD
爆雷 | BUY 22800 SELL 20520

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

6発同時に機雷を投下する
6発同時発射するため実質的な攻撃力は数値の6倍となり、この重量なら申し分ないものがある。ただし前方への飛距離はほぼ0なので、狙って当てることが難しい。

重量	233	攻撃力	750	射程距離	750	同時発射数	6
消費EN	45	装弾数	16	発射間隔	150	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	6390	弾単価	240	—	

CR-180BD2
爆雷 | BUY 34800 SELL 31320

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

装弾数が大幅に増加している
CR-169BDより重量がわずかに増加したが、装弾数は倍に。命中時熱量もわずかだが上がっている。このシリーズの武器を装備するならこちらがオススメだ。

重量	273	攻撃力	750	射程距離	750	同時発射数	6
消費EN	85	装弾数	32	発射間隔	150	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	6490	弾単価	240	—	

CR-175FM
浮遊機雷 | BUY 42800 SELL 38520

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

自機の目の前に機雷を射出
射出後にその場で浮遊する機雷を設置する。攻撃力や熱量などの性能は高く重量も軽いが、機雷は10秒で爆発するため、敵の接近に合わせて発射する必要がある。

重量	206	攻撃力	1420	射程距離	—	同時発射数	—
消費EN	190	装弾数	36	発射間隔	90	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	9474	弾単価	320	—	

CR-186FMM
浮遊機雷 | BUY 50800 SELL 45720

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

移動する高威力の機雷
10秒間ランダムで移動する浮遊機雷を射出する。重量に対しての攻撃力と熱量は申し分なく、そこそこ連射もできるため、相手を囲むように設置すると効果的だ。

重量	284	攻撃力	2210	射程距離	—	同時発射数	—
消費EN	220	装弾数	36	発射間隔	100	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	12612	弾単価	436	—	

101M-URCHIN
地雷 | BUY 30000 SELL 27000

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

6発同時発射の吸着型地雷
約5秒で爆発する地雷を自機の前方に設置する。爆発までの時間が短いため、設置して使うよりは接近戦でブレードなどと組み合わせ、直接当てる使い方がオススメ。

重量	242	攻撃力	580	射程距離	315	同時発射数	6
消費EN	75	装弾数	20	発射間隔	255	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	6975	弾単価	375	—	

CR-169R
ロケット | BUY 24800 SELL 22320

攻撃性能
重量効率
消費EN効率

装弾数の少ない軽量ロケット
肩部装備とほぼ同等の武器性能を持つ小型ロケットを発射する。ただし、同程度の重量の肩部パーツに比べ、装弾数が3分の1と少ないのが難点といえる。

重量	226	攻撃力	1020	射程距離	650	同時発射数	—
消費EN	55	装弾数	10	発射間隔	64	—	
武装タイプ	実弾	命中時熱量	4635	弾単価	98	—	

CR-178R2 ── ロケット | BUY 37800 SELL 34020

攻撃性能 / 重量効率 / 消費EN効率

装弾数が2倍になった
CR-169Rから装弾数は増えたが、重量が増加している。肩部にどうしてもほかの装備が必要という場合以外では、同型の肩部ロケットを装備したほうがいいだろう。

重量	292	攻撃力	1020	射程距離	650	同時発射数	—
消費EN	60	装弾数	20	発射間隔	80		—
武装タイプ	実弾	命中時熱量	4635	弾単価	98		—

CR-184RN ── ナパームロケット | BUY 63800 SELL 57420

攻撃性能 / 重量効率 / 消費EN効率

敵機を炎上させるナパームロケット
敵機を炎で包むナパーム弾を発射する。ただし、武器としての攻撃力が低く、敵機の冷却性能が高いと目覚しい効果が得られないこともある。

重量	296	攻撃力	135	射程距離	520	同時発射数	—
消費EN	285	装弾数	20	発射間隔	70		—
武装タイプ	実弾	命中時熱量	5580	弾単価	180		—

103RN-CORAL ── ナパームロケット | BUY 80000 SELL 72000

攻撃性能 / 重量効率 / 消費EN効率

装弾数に加え熱量が増加した
重量が増加したものの、発熱量が強化されている。このタイプの武器を使うなら、同時使用できるほかの武器も発熱量重視のものを装備して、敵の熱暴走を狙おう。

重量	478	攻撃力	168	射程距離	435	同時発射数	—
消費EN	195	装弾数	36	発射間隔	95		—
武装タイプ	実弾	命中時熱量	8397	弾単価	205		—

補助系インサイド | ミサイルの対抗手段が多い

補助系インサイドにはデコイとECMメーカーの2種類がある。前者は敵ミサイルの誘導、後者は敵のレーダーやロックオンを妨害することができ、どちらも発射しておけば一定時間効果を発揮するのが特徴だ。ミサイルを持つ敵を相手にするときはデコイ、接近戦で敵をかく乱したい場合はECMメーカーを使おう。

評価グラフの内容

補助性能	評価が高いほど、有効時間や装弾数、ECMレベルが高いということになる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる
コスト効率	評価が高いほど弾単価が安く、使用したときの効果が高いパーツといえる

105D-MEDUSA ── デコイ | BUY 32000 SELL 28800

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

ミサイルを誘導するデコイ
前方にデコイを射出し、一定範囲内にあるミサイルをデコイに向かわせる。有効時間が短いので、ミサイルの回避が間に合いそうにないときに射出しよう。

重量	101	有効時間	580	発射間隔	30		—
消費EN	110	装弾数	10	弾単価	250		—

CR-179DD ── デコイ | BUY 38800 SELL 34920

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

有効時間は長いが装弾数は少ない
デコイの有効時間が長くなっている。敵機がミサイルを発射したら障害物の陰などに設置し、ミサイルをすべてデコイへ向かわせて障害物にぶつけてしまおう。

重量	155	有効時間	1500	発射間隔	60		—
消費EN	135	装弾数	8	弾単価	338		—

CR-194DD2

デコイ | BUY 65800　SELL 59220

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

重量が増加したが装弾数は倍に

CR-179DDの改良型で、重量の増加を抑えつつ装弾数は倍に増えている。障害物が多い戦場の対ミサイル戦闘では頼りになるはずだ。

重量	223	有効時間	1500	発射間隔	60	—
消費EN	226	装弾数	16	弾単価	338	—

HIJIRI

デコイ | BUY 72850　SELL 65565

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

有効時間は短いが装弾数が圧倒的

105D-MEDUSAなどよりわずかだが有効時間が長く、装弾数も多いデコイの決定版。効果は高いが非常に重いので、ミサイル戦闘になる状況でのみ装備したい。

重量	394	有効時間	720	発射間隔	36	—
消費EN	294	装弾数	30	弾単価	300	—

104E-SQUID

ECMメーカー | BUY 45000　SELL 40500

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

最も安価なECMメーカー

敵のレーダーやロックオン機能を使用不能にできるECMメーカーを射出する。敵の対ECM性能にもよるが1つでは効果が低いため、複数設置が基本だ。

重量	226	ECMレベル	700	装弾数	12	弾単価	230
消費EN	141	有効時間	480	発射間隔	255	—	

HOHSHI

ECMメーカー | BUY 54100　SELL 48690

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

装弾数は少ないがECMレベルは最高

ECMレベルが高く、1つの設置でも効果が出る可能性が高い。ただし装弾数が少ないため、体当たりなどで破壊されにくい高度の空中に設置するなど、工夫が必須。

重量	357	ECMレベル	1150	装弾数	4	弾単価	440
消費EN	388	有効時間	600	発射間隔	255	—	

BIKUNI

ECMメーカー | BUY 82350　SELL 74115

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

装弾数と有効時間が優れている

装弾数が多く有効時間も長いため、定期的に射出することで対ECM性能が低い敵には無類の強さを発揮する。弾切れ前に戦闘を決めるダメージを与えよう。

重量	322	ECMレベル	600	装弾数	20	弾単価	240
消費EN	190	有効時間	900	発射間隔	255	—	

SYAMANA

ECMメーカー | BUY 113200　SELL 101880

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

バランスのとれたECMメーカー

すべての性能が高めで、何より重量が軽く装弾数も多いため使いやすい。勝負どころでは定期的に射出し、敵機の戦闘能力を低下させつつ攻めていこう。

重量	208	ECMレベル	800	装弾数	12	弾単価	335
消費EN	202	有効時間	600	発射間隔	255	—	

106E-SQUID2

ECMメーカー | BUY 130000　SELL 117000

補助性能 / 消費EN効率 / コスト効率

最も長い有効時間を持つ

有効時間が長いため、複数設置がしやすいのが特長。体当たりなどで破壊されては意味がないので、必ず上空など視認しにくい場所に設置していきたい。

重量	293	ECMレベル	650	装弾数	8	弾単価	375
消費EN	352	有効時間	1200	発射間隔	255	—	

EXTENSION

エクステンション

ACの機能を拡張するエクステンション。パーツ数が非常に多いことから選択肢が多く、ACの構成に合ったものを選びやすいのが特徴だ。いろいろと試してみよう。

攻撃は連動ミサイル、防御は追加装甲がオススメ

種類が多いエクステンションのなかでも、とくに効果が高いのが連動ミサイルと追加装甲だ。連動ミサイルはミサイル攻撃時に追加のミサイルを発射するというもの。ミサイルを装備しているACなら攻撃力を増加させることができ、重量も軽いものから重いものまで種類が多いので、どのようなACにも組み込みやすい。一方の追加装甲は、装備しているだけで防御性能を高めることができるというもの。エクステンションに迷ったら、ミサイルを装備しているときは連動ミサイル、それ以外のときは追加装甲を装備しておけば間違いない。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
ブースタ出力	ブースト使用時に得られる推力を表す
ブースト時消費EN	ブースト使用時に消費するENを表す
ブースト時加速	ブースト時に得られる加速力を表す
ブースト時発熱量	ブースト時に発生する熱量を表す
ブースト可能間隔	一度ブーストしたあと、次のブーストが可能になるまでに必要な時間。値が低いほど短時間でブースト可能になる
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類があるが、エクステンションには実弾のものしかない
攻撃力	弾1発あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
同時発射数	1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
迎撃タイプ	ミサイルを迎撃する際に使用する弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
迎撃性能	ミサイルを迎撃する性能を表す。値が高いほどミサイルを迎撃しやすくなる
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
撹乱性能	発動時に有効距離内のミサイルをかく乱する性能値。この値が大きいほど、かく乱が成功しやすくなる
撹乱有効距離	ミサイルをかく乱できる有効距離を表す
発動時消費EN	発動したときに消費するENを表す
装填時増加弾数	一度の装填で増加する弾数を表す
装填可能回数	弾を装填できる回数を表す
装填可能間隔	一度装填したあと、再装填できるまでに必要な時間を表す
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
有効範囲	シールドの効果を発揮できる有効範囲を表す。値が高いほど有効範囲が広い
断熱性能	被弾時の熱量を遮断する性能値。この値が大きいほど被弾時の機体温度上昇を抑えられる
チャージ量	使用したときに回復するENの量を表す
チャージタイム	1回のチャージにかかる時間を表す
発動可能回数	発動できる回数を表す
発動可能間隔	一度発動したあと、再発動できるまでに必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い
発動時発熱量	発動時に発生する熱量を表す

補助ブースタ｜急激な方向転換を可能にする

発動すると強力なブーストを噴射する。パーツによって進む方向が異なるため、出撃する前には必ず「VR AC test」で性能を確かめておこう。なお、補助ブースタは通常のブースタと同じくENを消費するので、コンデンサ容量を考慮に入れて選ぶこと。また、機体が軽いほうが加速力が高まることも覚えておいてほしい。

評価グラフの内容

項目	内容
ブースタ能力	ブースタとしての能力を評価。評価が高いほど出力やブースト可能間隔が短い
ブースタ持続性	評価が高いほど消費ENやブースト時発熱量が少なく、長時間ブーストが可能になる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

ANOKU ―― ターンブースタ｜BUY 14500　SELL 13050

ブースタ能力／ブースタ持続性／消費EN効率

急速旋回できる補助ブースタ
旋回入力中に発動すると、機体を急速旋回させられるようになる。もともと旋回性能がいい軽量機体よりは、重量機体のほうが恩恵を授かりやすい。

重量	412	ブースト時消費EN	14200	ブースト可能間隔	110
消費EN	257	ブースト時加速	3200	—	
ブースタ出力	16000	ブースト時発熱量	4350	—	

E04BB-ANGLER ―― バックブースタ｜BUY 17900　SELL 16110

ブースタ能力／ブースタ持続性／消費EN効率

発動すると急速後退する
急速に後退できるため、敵との距離を離したいときに有効。また、平行移動しながら使うと斜め後ろに後退できるので、敵の攻撃を回避するといった使い方もできる。

重量	341	ブースト時消費EN	11600	ブースト可能間隔	108
消費EN	243	ブースト時加速	3600	—	
ブースタ出力	18000	ブースト時発熱量	6120	—	

E08BM-REMORA ―― マルチブースタ｜BUY 24000　SELL 21600

ブースタ能力／ブースタ持続性／消費EN効率

視点方向への急加速を可能にする
自機の視点方向に加速でき、正面以外にも上下方向へ移動できる。ブレードを使うとある程度敵を追尾するという特性と組み合わせて、空中で発動するといい。

重量	305	ブースト時消費EN	9400	ブースト可能間隔	94
消費EN	258	ブースト時加速	3400	—	
ブースタ出力	17000	ブースト時発熱量	2780	—	

CR-E98HB ―― ホバーブースタ｜BUY 36800　SELL 33120

ブースタ能力／ブースタ持続性／消費EN効率

空中で高度を維持できる
持続した浮遊を可能にする補助ブースタ。基本は落下速度を軽減する目的で使うが、EN供給が高ければ、機体が重くない限り飛行しつづけることも可能。

重量	288	ブースト時消費EN	4670	ブースト可能間隔	150
消費EN	376	ブースト時加速	4400	—	
ブースタ出力	22000	ブースト時発熱量	2370	—	

連動ミサイル｜通常ミサイルの装弾数を考慮して選ぼう

連動ミサイルは通常ミサイルと連動して発射されるため、通常ミサイルが先に弾切れすると残った連動ミサイルの弾がムダになってしまう。装備するときも実戦でも、常に通常ミサイルの残弾数を考慮する必要があるのだ。なお、連動ミサイルには重量があるため、撃ち切ったらすぐに装備解除したほうがいい。

評価グラフの内容

攻撃性能	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど装弾数や攻撃力が優れている
命中性能	命中しやすさを表す。評価が高いほど射程距離や発射間隔が優れている
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-E73RM ― 連動ミサイル｜BUY 22000　SELL 19800

攻撃性能 / 命中性能 / 消費EN効率

最軽量の連動ミサイル
4発同時発射のため3回しか使えないが、非常に軽量だ。連続発射するミサイルと組み合わせ、初弾が命中したときに発動すると命中率を高められる。

重量	130	装弾数	12	発射間隔	95
消費EN	158	命中時熱量	3888	弾単価	205
武装タイプ	実弾	射程距離	500		—
攻撃力	780	同時発射数	4		—

E02RM-GAR ― 連動ミサイル｜BUY 45000　SELL 40500

攻撃性能 / 命中性能 / 消費EN効率

2発同時発射型の連動ミサイル
使用回数こそ12と多いが、一度の発動で発射されるミサイルは2発。こちらは単発でも効果のあるミサイルと組み合わせ、手数で攻める使い方がオススメだ。

重量	260	装弾数	24	発射間隔	70
消費EN	180	命中時熱量	4064	弾単価	220
武装タイプ	実弾	射程距離	500		—
攻撃力	765	同時発射数	2		—

CR-E84RM2 ― 連動ミサイル｜BUY 58000　SELL 52200

攻撃性能 / 命中性能 / 消費EN効率

装弾数が増えたが重量も増大
使用回数が5回になったCR-E73RMの改修機。わずかに射程が短くなっているが、あまり気にしなくていい。ただし、重量が倍以上になっているのは痛い。

重量	331	装弾数	20	発射間隔	105
消費EN	278	命中時熱量	3888	弾単価	380
武装タイプ	実弾	射程距離	450		—
攻撃力	780	同時発射数	4		—

E06RM-GAR2 ― 連動ミサイル｜BUY 60000　SELL 54000

攻撃性能 / 命中性能 / 消費EN効率

使用回数が多い2発同時発射型
E02RM-GARの装弾数増加版。射程が短くなったわりには弾は2回分しか増加していないが、攻撃力は同じだ。数多く撃ちたい場合にはこちらがオススメ。

重量	301	装弾数	28	発射間隔	72
消費EN	206	命中時熱量	4064	弾単価	220
武装タイプ	実弾	射程距離	450		—
攻撃力	765	同時発射数	2		—

CR-E92RM3

連動ミサイル | BUY 70000 SELL 63000

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

4発同時発射型で使用回数が多い

9回もの使用回数を誇る4発同時発射タイプの決定版。さすがに重量はあるが、撃ち切って装備解除すればいい。戦闘開始時から惜しまず使って先手をとりたい。

重量	399	装弾数	36	発射間隔	88
消費EN	253	命中時熱量	4064	弾単価	220
武装タイプ	実弾	射程距離	450	—	
攻撃力	765	同時発射数	4	—	

CR-E96RMG

連動ミサイル | BUY 38000 SELL 34200

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

分裂する地上魚雷を連動発射

2発の地上魚雷を発射する。発射されると1発の弾が2つに分裂するため、結果的に4発のミサイルになる。攻撃力は高いが、4発すべてが命中することは少ない。

重量	405	装弾数	16	発射間隔	120
消費EN	377	命中時熱量	3888	弾単価	313
武装タイプ	実弾	射程距離	400	—	
攻撃力	780	同時発射数	2	—	

迎撃装置 | 動きながら迎撃できるのが利点

迎撃装置の特長は、発動しておけば一定の確率でミサイルを迎撃してくれるところにある。デコイは発射した場所の近くにいないと効果を得られないが、こちらは行動が制限されないので動き回りながら戦うAC向けだといえるだろう。ちなみに、ミサイルカウンターは迎撃装置とは違い、ミサイルの軌道をそらすという効果がある。

評価グラフの内容

総合迎撃能力	ミサイルの迎撃性能、かく乱性能の高さを表す。評価が高いほど迎撃できる確率が高い
重量効率	重量が軽く迎撃性能が高いほど評価が高く、優れたパーツといえる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-E81AM

迎撃装置 | BUY 37700 SELL 33930

総合迎撃能力
重量効率
消費EN効率

ミサイル迎撃用ミサイル発射装置

敵ミサイルに対して直接的に対応するパーツでは最軽量。迎撃機能がないコアとの組み合わせが基本だが、この重量ならどんなコアにでも装備できる。

重量	164	迎撃性能	54	発射間隔	10
消費EN	130	装弾数	60	弾単価	136
迎撃タイプ	実弾	射程距離	300	発射時消費EN	—

CR-E90AM2

迎撃装置 | BUY 60900 SELL 54810

総合迎撃能力
重量効率
消費EN効率

装弾数は同じだが迎撃性能が上昇した

CR-E81AMと比べて重量が約60増加されたが、迎撃性能は6上昇している。重量と資金にゆとりがあれば、こちらを装備しておくといいだろう。

重量	227	迎撃性能	60	発射間隔	10
消費EN	164	装弾数	60	弾単価	136
迎撃タイプ	実弾	射程距離	330	発射時消費EN	—

E07AM-MORAY

迎撃装置 | BUY 69000　SELL 62100

総合迎撃能力 / 重量効率 / 消費EN効率

装弾数と迎撃性能が大幅に増加
優れた迎撃性能と装弾数を誇る迎撃ミサイルの決定版。この性能にしては重量も抑えられているので、敵の攻撃の主軸がミサイルなら装備を検討しよう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	312	迎撃性能	68	発射間隔	15
消費EN	117	装弾数	72	弾単価	160
迎撃タイプ	実弾	射程距離	350	発射時消費EN	—

SUIGETSU

迎撃装置 | BUY 41200　SELL 37080

総合迎撃能力 / 重量効率 / 消費EN効率

最高の迎撃性能を持つレーザータイプ
コアの迎撃装置同様、レーザーを発射する迎撃装置。迎撃ミサイルと違い必ず敵ミサイルに命中するが、一撃で確実にミサイルを迎撃できるわけではない。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	197	迎撃性能	75	発射間隔	15
消費EN	412	装弾数	42	弾単価	—
迎撃タイプ	EN	射程距離	360	発射時消費EN	1450

RURI

ミサイルカウンター | BUY 39000　SELL 35100

総合迎撃性能 / 重量効率 / 消費EN効率

ミサイルの軌道を変えられる
接近してきたミサイルを別の方向に飛ばしてしまう。弾数制限がないため長期戦に強いのが最大の特長だが、発動中はENを消費するという欠点もある。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	85	撹乱性能	82	発動時消費EN	2213
消費EN	142	撹乱有効距離	150	—	

RENGA

ミサイルカウンター | BUY 52000　SELL 46800

総合迎撃性能 / 重量効率 / 消費EN効率

重量はあるが発動時消費ENが低下
かく乱性能を維持したまま使用時の消費ENを減らしたミサイルカウンター。重量はRURIの3倍以上となっているが、それでも294という数値は軽い部類に入る。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	294	撹乱性能	80	発動時消費EN	1774
消費EN	202	撹乱有効距離	150	—	

予備弾倉｜ライフルとレーザーライフルの弾数を回復

右腕装備のライフルかレーザーライフルの予備弾を装填できる。しかし、装填可能な武器種が限られるうえに装填弾数が少なく、パーツ自体の重量が重い。連動ミサイルや追加装甲などを装備する必要がなく、機体の積載量に余裕があり、該当する武器種を使った長期戦を想定した場合にのみ、装備するかどうか検討すればいい。

評価グラフの内容

項目	内容
最大装填数	予備弾倉としての性能を表す。評価が高いほど装填時増加弾数と装填可能回数が多い
補給効率	評価が高いほど重量に対して補給できる弾薬が多くなり、優れた予備弾倉といえる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

RYUHZU

実弾マガジン | BUY 20000　SELL 18000

最大装填数 / 補給効率 / 消費EN効率

右腕ライフル専用の予備弾倉
ライフルの弾を36発増やす予備弾倉。リニア・スナイパーなどライフルの亜種には対応していない。36発撃ってから使用しないと余った分がムダになる点に注意。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	219	装填時増加弾数	36	装填可能間隔	180
消費EN	34	装填可能回数	1	—	

BYAKUE
実弾マガジン | BUY 30000 SELL 27000

最大装填数 / 補給効率 / 消費EN効率

2回使えるライフル予備弾倉
ライフルの弾を計48発増やす予備弾倉。なお、増える弾倉の威力は武器の威力と同じになるので、より威力が高いライフルを使うときに搭載するほうがお得だ。

重量	288	装填時増加弾数	24	装填可能間隔	180
消費EN	52	装填可能回数	2		—

E01MG-ROE
ENマガジン | BUY 15400 SELL 13860

最大装填数 / 補給効率 / 消費EN効率

右腕レーザーライフル専用予備弾倉
レーザーライフル用の予備弾倉。12発という多くはない弾数も厳しいが、なによりデュアルやハイなどレーザーライフルの亜種に対応していないのが残念なところ。

重量	125	装填時増加弾数	12	装填可能間隔	180
消費EN	281	装填可能回数	1		—

E05MG-ROE2
ENマガジン | BUY 21400 SELL 19260

最大装填数 / 補給効率 / 消費EN効率

2回使用可能なレーザーライフル用
こちらは計24発装填可能。WR05L-SHADEなど少しでも威力の高い武器の弾を増やせば効果はあるので、そういった武器と組み合わせるのが基本だ。

重量	245	装填時増加弾数	12	装填可能間隔	180
消費EN	474	装填可能回数	2		—

追加装甲 | 実弾防御重視とEN防御重視の2つがある

追加装甲には実弾防御重視とEN防御重視の2種類がある。どちらも側面からの攻撃を防いでくれるが、EN防御重視の追加装甲は発動中持続的にENを消費してしまう。追加装甲の消費ENにEN供給が追いつかないと、すぐにエネルギー切れを起こして十分な効果を発揮できない。EN供給と消費のバランスチェックは必須だ。

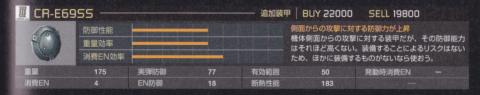
評価グラフの内容

項目	内容
防御性能	総合的な防御性能を表している。評価が高いほど防御性能と有効範囲が優れている
重量効率	重量に対して防御が高いほど評価が高くなり、優れた追加装甲といえる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-E69SS
追加装甲 | BUY 22000 SELL 19800

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

側面からの攻撃に対する防御力が上昇
機体側面からの攻撃に対する装甲だが、その防御能力はそれほど高くない。装備することによるリスクはないため、ほかに装備するものがないなら使おう。

重量	175	実弾防御	77	有効範囲	50	発動時消費EN	—
消費EN	4	EN防御	18	断熱性能	183		—

E03S-TURBOT
追加装甲 | BUY 36900 SELL 33210

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

EN防御を重視した追加装甲
こちらは発動時にENを消費するため、発動のON･OFFをプレイヤーで決める必要があり、扱いは難しくなっている。しかし、重量が軽いわりには防御性能が高い。

重量	132	実弾防御	5	有効範囲	50	発動時消費EN	1270
消費EN	97	EN防御	110	断熱性能	432		—

IWATO　追加装甲 | BUY 52300　SELL 47070

評価
防御性能
重量効率
消費EN効率

EN防御を大幅に上昇
より防御能力がアップしたEN消費型の追加装甲。消費ENは増えているがまったく気にならない程度なので、防御能力を期待して装備するならこちらだ。

重量	188	実弾防御	20	有効範囲	42	発動時消費EN	1515
消費EN	132	EN防御	175	断熱性能	555		—

EN回復装置 | 緊急時に役立つEN回復装置

使用するとENを一定量回復できる。EN兵器やOBなどエネルギーを多く消費する機体に有効で、ひんぱんにCHARGINGになってしまうようなら装備しておくといいだろう。なお、発動後ENが回復するまでに少し間があることと、チャージ後は一定時間経過しないと次のチャージを行えないことは覚えておくこと。

評価グラフの内容

項目	内容
チャージ量合計	評価が高いほどチャージ量と発動可能回数が高く、多くENを回復できる
チャージ効率	評価が高いほど、チャージ量と発動可能間隔が優れていて、短時間に多くENを回復できる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高く、扱いやすいパーツとなっている

SAISUI　EN回復装置 | BUY 82000　SELL 73800

評価
チャージ量合計
チャージ効率
消費EN効率

急速にエネルギーを回復できる
使用時にENを回復させるパーツ。重量はあるが、その効果は十分に高い。CHARGINGのときでも使用可能なので、緊急回復が必要なときに重宝する。

重量	498	チャージ量	42000	発動可能回数	2	発動時発熱量	495
消費EN	54	チャージタイム	120	発動可能間隔	244		—

ホバーブースタで永久浮遊

空中で一定の高度を保ちつづけることができるホバーブースタ。通常は使用しているとENゲージが徐々に減っていってしまうが、脚部の待機時消費ENを適用したEN供給がブースト時消費ENの約1.5倍あれば、ENゲージを減らすことなく延々と空中を浮遊しつづけることができるのだ。これを行うときは、消費ENが少なく、ジャンプ性能の高さで一気に上空まで飛べる逆脚で機体を構成するのがポイント。また、浮遊中の移動速度はブースタによって空中を移動する速度と同じになるので、出力の高いブースタを装備しておけば敵の攻撃を回避することも容易になる。なお、高度は緩やかに下がってくるため、たまにブースタを吹かして上昇しよう。

◀消費ENが少ない機体を組むことができれば、浮遊中でもENゲージを気にする必要がなくなる。

◀空中からスナイパーライフルで敵を狙撃してもいいが、頭上をとりやすいので爆雷も使ってみたい。

肩装備のパーツは、ミサイルやキャノンといった攻撃力に優れた重火器が中心だが、高性能なレーダーも存在する。なお、左右の肩に別々の武器を装備することもできる。

攻撃力が高い肩装備を使いこなせ

肩装備は攻撃力が高いことが特長で、なかでもミサイル系肩装備に顕著だ。しかも、ミサイル系にはさまざまな重量のパーツがそろっていてどんな機体にも組み込みやすく、肩装備のなかでもとくにオススメのパーツといえる。なお、キャノン系の武器を四脚とタンク以外で使用するときは、撃つ前に構えが必要になる。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
サイトタイプ	サイト範囲の特性を表す。標準、広角、遠距離、特殊、ロックオン不可(ーで表示)の5種類がある
攻撃力	弾1発あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
最大ロック数	同時にロックオンできる最大数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
マガジン装弾数	マガジンに搭載されている弾数を表す
マガジン再装填時間	マガジンを再装填するのに必要な時間を表す
同時発射数	1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す
連続発射数	弾を連続して発射できる回数を表す
分裂数	発射した弾が分裂したときの個数を表す
対ECM性能	ECMに対する防御機能。値が大きいほどECMの影響を受けにくくなる
レーダー距離	レーダーで索敵できる距離を表す。値が大きいほど広い範囲を索敵できる
レーダータイプ	レーダーの形状を表す。標準、円形、八角形の3種類がある
スキャン間隔	レーダーの表示を更新する時間を表す。数値が小さいほど更新が速くなる
ミサイル表示機能	ミサイルをレーダーに表示する機能の有無を表す
生体兵器表示機能	生体兵器をレーダーに表示する機能の有無を表す
ブースタ出力	ブースト使用時に得られる推力を表す
ブースト時消費EN	ブースト使用時に消費するENを表す
ブースト時加速	ブースト時に得られる加速力を表す
ブースト時発熱量	ブースト時に発生する熱量を表す

ミサイル ｜ 敵を追尾して攻撃する

ミサイルは敵をロックオンしてから攻撃するため発射に時間がかかるものの、敵を自動的に追尾する機能がある。単発型や複数同時発射型など種類も豊富だ。ただし、ミサイルにはデコイや迎撃装置といった対抗手段が多く用意されている。対抗手段を持つ敵には、ただ撃つだけでは通用しないことを頭に入れておこう。

評価グラフの内容

項目	内容
攻撃性能	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど装弾数や攻撃力が優れている
命中性能	命中しやすさを表す。評価が高いほど射程距離や発射間隔が優れている
重量効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-WB69M
小型ミサイル | BUY ― SELL ―

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

小型ミサイルを単発で発射する
重量と攻撃力、装弾数のバランスは良好だが、単発発射というのが難点。1発では簡単に迎撃されたり回避されるため、当たればもうけものぐらいの気持ちで撃とう。

重量	221	装弾数	40	弾単価	205	連続発射数	―
消費EN	205	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	445	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		―
攻撃力	780	発射間隔	85	同時発射数	―		―

WB01M-NYMPHE
小型ミサイル | BUY 25000 SELL 22500

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

6発まで連続発射可能な小型ミサイル
CR-WB69Mと比べて、攻撃力と装弾数がやや劣るが、連続発射が可能になり攻めやすくなっている。2、3発ずつ発射して、敵をけん制するのがオススメだ。

重量	303	装弾数	36	弾単価	220	連続発射数	―
消費EN	270	命中時熱量	4064	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	460	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	6	発射時消費EN	―		―
攻撃力	765	発射間隔	72	同時発射数	―		―

CR-WB72M2
小型ミサイル | BUY 29500 SELL 26550

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

山なりの軌道で飛ぶ小型ミサイル
小型ミサイルのなかでは最高の装弾数を誇り、重量も抑えられている扱いやすいパーツ。けん制目的から連続発射による大ダメージ狙いまで、幅広い用途で使用できる。

重量	422	装弾数	50	弾単価	205	連続発射数	―
消費EN	255	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	425	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	10	発射時消費EN	―		―
攻撃力	780	発射間隔	65	同時発射数	―		―

WB04M-NYMPHE2
小型ミサイル | BUY 40000 SELL 36000

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

最大12発連続発射が可能
最大ロック数12を誇る小型ミサイル。装弾数はCR-WB72M2より少ないので、けん制ではなく、12発一気に発射して敵にダメージを与える使い方がオススメ。

重量	519	装弾数	48	弾単価	220	連続発射数	―
消費EN	406	命中時熱量	4064	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	460	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	12	発射時消費EN	―		―
攻撃力	765	発射間隔	90	同時発射数	―		―

MAGORAGA
超小型ミサイル | BUY 67510 SELL 60759

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

5発同時発射する超小型ミサイル
5発の超小型ミサイルを拡散発射する。弾が広がって発射されるため、地上で撃つといきなり地面に当たる場合もある。発射はできるだけ空中から行おう。

重量	311	装弾数	50	弾単価	315	連続発射数	―
消費EN	435	命中時熱量	1800	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	700	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		―
攻撃力	405	発射間隔	115	同時発射数	5		―

KINNARA

超小型ミサイル | BUY 73770 SELL 66393

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

発射後弾がまとまりやすい

7発発射の超小型ミサイル。こちらは7つの弾が密集して発射されるので全弾直撃することが多い。その反面、全弾まとめて回避されやすいともいえる。

重量	474	装弾数	70	弾単価	315	連続発射数	—
消費EN	522	命中時熱量	1800	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	700	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	405	発射間隔	115	同時発射数	7		—

SYAKATSURA

超小型ミサイル | BUY 59430 SELL 53487

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

攻撃力は低いが追尾性は抜群

超小型ミサイルを3発発射する。非常に優れた追尾性能を持つが、ミサイルは射程距離の700を飛行すると消滅するので、発射は敵機の近くで行うようにしよう。

重量	330	装弾数	45	弾単価	315	連続発射数	—
消費EN	511	命中時熱量	1080	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	700	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	309	発射間隔	130	同時発射数	3		—

WB05M-SATYROS

中型ミサイル | BUY 35600 SELL 32040

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

攻撃力が高い中型ミサイル

中型ミサイルを平行に発射する。弾速が速めで、小型ミサイルと同じ感覚で回避する敵には当たりやすい。装弾数が少ないため攻撃が続かないのが欠点だ。

重量	445	装弾数	24	弾単価	300	連続発射数	—
消費EN	270	命中時熱量	5306	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	520	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	2	発射時消費EN	—		—
攻撃力	1190	発射間隔	110	同時発射数	—		—

CR-WB73MP

中型ミサイル | BUY 50000 SELL 45000

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

山なりの軌道が特徴的

攻撃力が高い、山なりの軌道を描く中型ミサイルを発射する。距離350以内では当たりにくいため、発射の際は敵との距離をとるようにしよう。

重量	649	装弾数	36	弾単価	275	連続発射数	—
消費EN	203	命中時熱量	5508	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	4	発射時消費EN	—		—
攻撃力	1350	発射間隔	120	同時発射数	—		—

CR-WB73MV

垂直ミサイル | BUY 76000 SELL 68400

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

中型ミサイルを垂直発射

垂直に発射し、敵の頭上から攻撃する中型ミサイル。その軌道ゆえに、近距離戦でも当てていける数少ないミサイルでもある。天井の低い戦場が最大の敵だ。

重量	581	装弾数	24	弾単価	275	連続発射数	—
消費EN	314	命中時熱量	5508	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	440	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	4	発射時消費EN	—		—
攻撃力	1350	発射間隔	95	同時発射数	—		—

WB06M-SPARTOI — デュアルミサイル | BUY 65000 SELL 58500

攻撃性能
命中性能
重量効率

左右に小型ミサイルを同時発射
重量と装弾数のバランスがよく、2発発射するためけん制武器としては最高クラスのパーツ。通常の小型ミサイルより消費ENが多めなのが珠にキズだ。

重量	360	装弾数	36	弾単価	280	連続発射数	—
消費EN	422	命中時熱量	4515	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	460	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	2	発射時消費EN	—		—
攻撃力	765	発射間隔	93	同時発射数	2		—

WB11M-HYDRA — マルチミサイル | BUY 45000 SELL 40500

攻撃性能
命中性能
重量効率

発射後4発に分裂するミサイル
敵機の近くで4発に分裂する長射程ミサイルを発射する。分裂が敵機の近くであるため4発すべて直撃するということはまずないが、近距離で撃てば1、2発は当たる。

重量	635	装弾数	16	弾単価	1080	連続発射数	—
消費EN	318	命中時熱量	4515	マガジン装弾数	—	分裂数	1→4
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	765	発射間隔	78	同時発射数	—		—

WB19M-HYDRA2 — マルチミサイル | BUY 100000 SELL 90000

攻撃性能
命中性能
重量効率

2段階に分裂する長距離用ミサイル
山なり軌道で発射されたあと8発まで分裂する。装弾数こそ少ないが、軽量にしては全弾直撃時のダメージが大きい。一撃の威力を重視するなら装備してみよう。

重量	464	装弾数	6	弾単価	2100	連続発射数	—
消費EN	300	命中時熱量	3303	マガジン装弾数	—	分裂数	1→4→8
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	620	発射間隔	84	同時発射数	—		—

CR-WB75MT — トリプルミサイル | BUY 86700 SELL 78030

攻撃性能
命中性能
重量効率

3発同時にまとまって発射
小型ミサイルを縦に3発発射する。だいたい3発とも当たるため威力は十分だが、小型ミサイル60発にしては重量が重いことに不満が残る。

重量	828	装弾数	60	弾単価	205	連続発射数	—
消費EN	360	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	780	発射間隔	78	同時発射数	3		—

CR-WB82MGT — 地上魚雷 | BUY 69900 SELL 62910

攻撃性能
命中性能
重量効率

低空を滑空後に分裂する地上魚雷を発射する
発射後に一定距離で4発の小型ミサイルになる地上魚雷。ミサイルになった瞬間に地面に当たって消えることがあるなど、平坦な地形以外では使いにくい。

重量	650	装弾数	15	弾単価	1120	連続発射数	—
消費EN	305	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	—	分裂数	1→4
武装タイプ	実弾	射程距離	450	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	780	発射間隔	88	同時発射数	—		—

WB12M-EMPUSA　高機動型ミサイル｜BUY 100000　SELL 90000

攻撃性能	命中性能	重量効率

命中率を重視した高機動型ミサイル
攻撃力を犠牲に命中率を強化したミサイルを発射する。迎撃コアに加えデコイと迎撃装置を完備した敵でもない限り、安定してダメージを与えられるはずだ。

重量	599	装弾数	36	弾単価	400	連続発射数	—
消費EN	506	命中時熱量	3303	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	550	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	8	発射時消費EN	—		
攻撃力	620	発射間隔	115	同時発射数	—		

WB20M-EMPUSA2　高機動型ミサイル｜BUY 70000　SELL 63000

攻撃性能	命中性能	重量効率

当たりやすいが威力不足は否めない
命中率が高いミサイルを垂直発射する。回避されにくい攻撃ではあるが、対AC戦ではこの攻撃力で24発では大ダメージを見込めない。けん制&削り用と割り切ろう。

重量	545	装弾数	24	弾単価	400	連続発射数	—
消費EN	418	命中時熱量	3033	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	450	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	2	発射時消費EN	—		
攻撃力	620	発射間隔	78	同時発射数	—		

WB22M-DRYAD2　ステルスミサイル｜BUY 90000　SELL 81000

攻撃性能	命中性能	重量効率

3発連続発射可能なステルスミサイル
迎撃装置に対する耐性が高い、ステルス型のミサイル。少々重いが、3発連続発射できるのは魅力的だ。しかし、装弾数が少ないため、ムダ撃ちは禁物だ。

重量	428	装弾数	30	弾単価	330	連続発射数	—
消費EN	492	命中時熱量	4064	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	460	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	3	発射時消費EN	—		
攻撃力	765	発射間隔	78	同時発射数	—		

CR-WB91MB　爆雷投下型ミサイル｜BUY 44800　SELL 40320

攻撃性能	命中性能	重量効率

6発の爆雷を投下するミサイル
敵機の頭上で炸裂し、6発の爆雷を落とすミサイル。爆雷が直撃した場合、攻撃力は実際の数値の6倍という脅威の破壊力だが、動く敵機にはそう当たらないのが実状。

重量	355	装弾数	30	弾単価	570	連続発射数	—
消費EN	295	命中時熱量	6390	マガジン装弾数	—	分裂数	1→6
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	750	発射間隔	90	同時発射数	—		

CR-WB94MB2　爆雷投下型ミサイル｜BUY 67700　SELL 60930

攻撃性能	命中性能	重量効率

装弾数の多い爆雷投下型ミサイル
装弾数がアップした爆雷投下型ミサイル。やはり動く敵機には当たりにくいが、反動の強い武器で敵を攻撃し、動けない状況を作れば直撃の可能性はある。

重量	525	装弾数	50	弾単価	570	連続発射数	—
消費EN	353	命中時熱量	6390	マガジン装弾数	—	分裂数	1→6
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	750	発射間隔	90	同時発射数	—		

CR-WB85MPX

大型ミサイル | BUY 149600 SELL 134640

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

弾速は遅いが絶大な破壊力を誇る

破格の攻撃力と熱量を持ち、誘導性も高い。ただし、弾速が極めて遅く、ブーストダッシュ程度の速度で振り切られる。反動の強い武器で敵の動きを止めて使おう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1368	装弾数	4	弾単価	3500	連続発射数	―
消費EN	1008	命中時熱量	23400	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	290	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	6000	発射間隔	255	同時発射数	―		

WB34M-ECHIDNA2

特殊弾倉型ミサイル | BUY 76400 SELL 68760

攻撃性能 / 命中性能 / 重量効率

射出後にミサイルを放出する特殊弾倉型

12発のミサイルに分裂する特殊弾倉を発射する。通常のミサイルと違ってロックしないで発射でき、分裂前の弾倉を敵に当てれば12発分のダメージを与えられる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	891	装弾数	2	弾単価	1520	連続発射数	―
消費EN	411	命中時熱量	3294	マガジン装弾数	―	分裂数	1→12
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	―	最大ロック数	―	発射時消費EN	―		
攻撃力	645	発射間隔	200	同時発射数	―		

ロケット　当てるのは難しいが威力は高い

ミサイルのような自動追尾がなく、表示されたガイドの方向へまっすぐ飛ぶのがロケットの特徴。常に動き回っている戦闘中は、当てるのが非常に難しい武器といえるだろう。うまく当てるには、敵の移動する方向を先読みして、その方向に発射しておくようにするしかない。敵の移動性能が低いなら、密着して発射するのも有効だ。

評価グラフの内容

項目	内容
総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数が優れている
熱量性能	敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高いほど、熱暴走させやすくなる
重量効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-WB69RO

小型ロケット | BUY 15700 SELL 14130

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

軽量の小型ロケット砲

弾速が速い小型ロケットを発射するパーツで、重量に対しての攻撃力と装弾数のバランスは良好。だが、ロックオン不可なので当てるにはそれなりの技量がいる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	199	装弾数	30	弾単価	110	連続発射数	―
消費EN	56	命中時熱量	4635	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	633	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	―	最大ロック数	―	発射時消費EN	―		
攻撃力	1020	発射間隔	42	同時発射数	―		

CR-WB72RO2

小型ロケット | BUY 26400 SELL 23760

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

装弾数と重量が増大した

装弾数50は申し分ないが、CR-WB69RO最大の魅力であった軽量さは失われてしまった。弾をとにかくたくさん撃ちたい場合は、こちらがオススメだ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	411	装弾数	50	弾単価	110	連続発射数	―
消費EN	56	命中時熱量	4635	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	633	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	―	最大ロック数	―	発射時消費EN	―		
攻撃力	1020	発射間隔	45	同時発射数	―		

CR-WB75RP
中型ロケット | BUY 33700 SELL 30330

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

攻撃力を強化した中型ロケット
攻撃力が高い中型ロケットを発射する。重いが使用感覚は小型ロケットと同じため、すぐに撃ち切って装備解除するつもりなら、こちらのほうをオススメする。

重量	351	装弾数	25	弾単価	158	連続発射数	—
消費EN	108	命中時熱量	6813	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	580	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	65	同時発射数	—		

WB07RO-ORTHOS
中型ロケット | BUY 40000 SELL 36000

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

装弾数が増えて重量も増加
装弾数が多めの中型ロケットで、CR-WB75RPより攻撃力や熱量が少し低下している。発射間隔が長いため、近距離での乱射よりは中距離から狙う戦術向き。

重量	457	装弾数	36	弾単価	210	連続発射数	—
消費EN	172	命中時熱量	6318	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	610	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	1470	発射間隔	70	同時発射数	—		

CR-WB78RP2
中型ロケット | BUY 46800 SELL 42120

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

装弾数は多いが重量が厳しい
装弾数の増加に比例して、重量も増加している中型ロケット。さすがにこの重量だとほかの装備にも影響があるので、しっかりと使いこなす技量があるなら装備しよう。

重量	609	装弾数	40	弾単価	158	連続発射数	—
消費EN	133	命中時熱量	6813	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	580	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	52	同時発射数	—		

CR-WB82RP3
中型ロケット | BUY 64800 SELL 58320

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

発射間隔が短く装弾数も多い
中型ロケット最高の装弾数と連射性能を持つため、近距離で乱射しつつ左腕武器と連係する戦術に向く。装弾数は50と多いが、重量はかなりある。

重量	727	装弾数	50	弾単価	158	連続発射数	—
消費EN	152	命中時熱量	6813	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	580	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	48	同時発射数	—		

WB13RO-SPHINX
トリプルロケット | BUY 60000 SELL 54000

総火力 / 熱量性能 / 重量効率

3発同時発射する特殊ロケット
小型ロケットを3発同時に拡散発射する。まとめて当たれば威力は高いのだが、拡散の仕方が不規則なため、密着しないと全弾直撃の可能性が低くなる。

重量	424	装弾数	36	弾単価	145	連続発射数	—
消費EN	245	命中時熱量	4122	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	678	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	900	発射間隔	77	同時発射数	3		

WB23RO-CACUS

アサルトロケット | BUY 50000 　SELL 45000

総火力	熱量性能	重量効率

小型ロケットを3連続で発射
小型ロケットを3発連続発射する。しかし、動く相手に3発すべて当てるには、1発ずつ自機の向きを調整して発射方向を変える必要がある。2発も当たれば上デキだ。

重量	593	装弾数	48	弾単価	145	連続発射数	3
消費EN	266	命中時熱量	4122	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	678	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	900	発射間隔	88	同時発射数	—		

CR-WB85RPX

大型ロケット | BUY 88800 　SELL 79920

総火力	熱量性能	重量効率

装弾数は少ないが強力だ
単発の攻撃力を追及した大型ロケット。当たればダメージは大きいが装弾数は少ない。確実な命中が見込める密着時や、動かない敵、巨大な目標などに使うべき。

重量	806	装弾数	18	弾単価	345	連続発射数	—
消費EN	98	命中時熱量	11475	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	3200	発射間隔	91	同時発射数	—		

キャノン　強力だが敵を狙いにくい

威力の高い弾を連発するチェインガンや一撃の威力が高いグレネードなど、キャノン系の武器はどれも絶大な攻撃力を誇る。ただし、ほかの武器と比べるとサイトが「特殊」や「遠距離」のため、敵を捕捉しにくいのが欠点だ。使うときはサイトが広くロックタイムが短いFCSを装備するか、左腕武器を装備してサイトを広げよう。

評価グラフの内容

総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数、同時発射数が優れている
連射性能	連射の速さを表す。評価が高いほど発射間隔やマガジン再装填時間が優れている
熱量性能	敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高いほど、熱暴走させやすくなる

CR-WB69CG

チェインガン | BUY 50000 　SELL 45000

総火力	連射性能	熱量性能

強力な弾丸を連射するチェインガン
弾がばらけてしまうため、少しでも離れると静止した敵にすら攻撃が当たらない。攻撃力や装弾数は多いので、敵に密着して一気にダメージを与える使い方がオススメ。

重量	542	装弾数	200	弾単価	48	連続発射数	—
消費EN	515	命中時熱量	1550	マガジン装弾数	32	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	366	マガジン再装填時間	211		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	298	発射間隔	4	同時発射数	—		

四脚を使って空中でキャノンを撃とう

四脚は通常、地上でしかキャノン系武器を発射できないが、WB14RG-LADONやWB24RG-LADON2といった、攻撃ボタンを押してから発射するまでに空白時間がある武器なら空中からでも発射できるのだ。とくに敵の頭上は死角となるので、攻撃の命中率を高めたいときに有効といえる。ちなみに、両肩武器のCR-WBW98Gなら2発目のみを空中で発射可能だ。

◀ジャンプしたときに、敵からロックオンがはずれてしまわないようにサイトを調整しよう。

CR-WB72CGL
チェインガン | BUY 46000 SELL 41400

総火力
連射性能
熱量性能

装弾数が多いが弾は拡散する
攻撃力と発射間隔はCR-WB69CGより劣っているが、装弾数が多く、チェインガンのなかでは一番軽い。そのため、どのACにも組み込みやすいのが魅力だ。

重量	477	装弾数	300	弾単価	27	連続発射数	—
消費EN	422	命中時熱量	932	マガジン装弾数	32	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	388	マガジン再装填時間	172		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	195	発射間隔	5	同時発射数	—		—

CR-WB03CGH
チェインガン | BUY 58000 SELL 52200

総火力
連射性能
熱量性能

攻撃力が最も高いチェインガンだが……
チェインガンでは最高の攻撃力だが、やはり敵に密着しなければ命中させづらい。使用する場合は、敵に密着できるだけの機動性を確保しよう。

重量	702	装弾数	240	弾単価	27	連続発射数	—
消費EN	695	命中時熱量	1390	マガジン装弾数	32	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	366	マガジン再装填時間	154		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	340	発射間隔	5	同時発射数	—		—

CR-WB75SG
スラッグガン | BUY 62300 SELL 56070

総火力
連射性能
熱量性能

大型の拡散弾を発射するスラッグガン
再装填時間が長く連射性こそ低めだが、中距離では拡散により回避が難しく、近距離では複数ヒットでまとまったダメージが期待できる。4ケタもの重量が難点だ。

重量	1179	装弾数	60	弾単価	176	連続発射数	—
消費EN	444	命中時熱量	2450	マガジン装弾数	2	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	425	マガジン再装填時間	198		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	172	発射間隔	41	同時発射数	14		—

CR-WB82SG2
スラッグガン | BUY 56100 SELL 50490

総火力
連射性能
熱量性能

軽量化されて使いやすくなった
装弾数は少なくなったが、もともとマガジン再装填時間が長く、撃ち切ることが少ないため気にならない。軽量化されたぶんだけ、装備しやすくなっている。

重量	744	装弾数	40	弾単価	176	連続発射数	—
消費EN	387	命中時熱量	2200	マガジン装弾数	2	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	450	マガジン再装填時間	198		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	172	発射間隔	41	同時発射数	14		—

CR-WB87LG
リニアガン | BUY 100000 SELL 90000

総火力
連射性能
熱量性能

大きな反動を与えるリニアガン
敵に与える反動の大きさが特長。単発の威力が高めで、サイトタイプも特殊とほかのキャノンより扱いやすい。反動で止まった敵には左腕武器で追い打ちしよう。

重量	903	装弾数	50	弾単価	31	連続発射数	—
消費EN	518	命中時熱量	2962	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	485	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	1122	発射間隔	52	同時発射数	—		—

CR-WB91LGL　リニアガン | BUY 98800　SELL 88920

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

軽量化し装弾数が増加したCR-WB87LGの改修型
軽量化に成功していながら、攻撃力の低下は軽微。しかも装弾数が増加し、反動は据え置きと破格の性能を持つ。短時間ではダメージを与えにくいのが唯一の欠点だ。

重量	450	装弾数	80	弾単価	31	連続発射数	―
消費EN	367	命中時熱量	2718	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	524	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	885	発射間隔	48	同時発射数	―		

WB14RG-LADON　レールガン | BUY 84000　SELL 75600

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

一定時間後に発射されるレールガン
射程が長く弾速が速いEN兵器。攻撃入力から発射までにタイムラグがあるものの、この間にロックオンするなどのテクニックでフォローすれば十分活用できる。

重量	583	装弾数	20	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	645	命中時熱量	16110	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	1000	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	2488		
攻撃力	1573	発射間隔	124	同時発射数	―		

WB24RG-LADON2　レールガン | BUY 126000　SELL 113400

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

攻撃力と熱量が強化された
威力重視のレールガン。WB14RG-LADONと同じく発射までにタイムラグがあるものの、攻撃力と命中時熱量の高さは、その弱点を差し引いても十分効果が高い。

重量	892	装弾数	15	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	813	命中時熱量	19665	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	950	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	4224		
攻撃力	2017	発射間隔	155	同時発射数	―		

CR-WB78GL　グレネードランチャー | BUY 76200　SELL 68580

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

一撃が強力なグレネードランチャー
サイトが遠距離なうえロックオンに時間がかかるため敵をとらえにくいが、絶大な威力を誇る。装弾数が少ないので中・近距離から攻撃し、確実に当てていきたい。

重量	1054	装弾数	12	弾単価	710	連続発射数	―
消費EN	342	命中時熱量	14598	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	875	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	3050	発射間隔	205	同時発射数	―		

WB08PL-SKYLLA　プラズマキャノン | BUY 114200　SELL 102780

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

高威力、高熱量のプラズマキャノン
グレネードのEN版というべき性能を持つ。攻撃力はグレネードにわずかにおよばないが、装弾数、熱量はともに上回っている。高い消費ENだけが問題だ。

重量	988	装弾数	16	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	804	命中時熱量	17712	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	460	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	7300		
攻撃力	2999	発射間隔	115	同時発射数	―		

WB33PL-SKYLLA2 プラズマキャノン | BUY 92100 SELL 82890

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

WB08PL-SKYLLAの重量と消費ENを低下
重量300低下に消費EN半減は魅力的だが、攻撃力が1000も低下している。命中時熱量の低下は軽微なので、熱量を重視する戦術なら装備を検討しよう。

重量	688	装弾数	10	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	443	命中時熱量	12987	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	400	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	3990		
攻撃力	1877	発射間隔	81	同時発射数	—		

WB02L-GERYON レーザーキャノン | BUY 78500 SELL 70650

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

高性能のレーザーキャノン
重量と攻撃力、装弾数のバランスがいいEN兵器。発射間隔が短めでチャンスを逃しにくいのも魅力だ。また、EN兵器にしては消費ENが少ないのもポイント。

重量	852	装弾数	28	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	405	命中時熱量	12402	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	830	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	5100		
攻撃力	2055	発射間隔	80	同時発射数	—		

WB15L-GERYON2 レーザーキャノン | BUY 86200 SELL 77580

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

消費EN以外はトップクラス
WB02L-GERYONより装弾数が減ったが、単発の威力は上昇した。難点は消費ENが高いことのみ。それも早々に撃ち切って装備解除してしまえば気にはならない。

重量	385	装弾数	12	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	924	命中時熱量	14355	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	780	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	6800		
攻撃力	2530	発射間隔	92	同時発射数	—		

WB32L-CERBERUS デュアルレーザーキャノン | BUY 96000 SELL 86400

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

2発同時発射のデュアルレーザーキャノン
実質の発射回数は10と少ないが、命中時のダメージと熱量は申し分なし。同レベルの戦闘能力を持つ武器のなかでは発射間隔が短く、短期決戦仕様となっている。

重量	1292	装弾数	20	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	1165	命中時熱量	9882	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	690	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	4650		
攻撃力	1488	発射間隔	99	同時発射数	2		

WB09PU-LAMIA パルスキャノン | BUY 82200 SELL 73980

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

威力が高く連射可能なパルスキャノン
見た目の派手さはないが、攻撃力の高さと発射間隔の短さから武器としてはかなり高性能。多めの消費ENをほかのパーツでカバーできるかが課題だ。

重量	482	装弾数	64	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	1118	命中時熱量	5850	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	530	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	2826		
攻撃力	1080	発射間隔	24	同時発射数	—		

WB16PU-LAMIA2 パルスキャノン | BUY 105000 SELL 94500

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

連射できるぶんENゲージに注意

攻撃力と装弾数が低下した反面、消費ENは少なくなった。連射が利くぶんエネルギーの消耗も早いが、エクステンションのEN回復装置と併用して乗り切ろう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	521	装弾数	60	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	695	命中時熱量	4707	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	560	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	2069		—
攻撃力	780	発射間隔	18	同時発射数	—		—

WB25PU-LAMIA3 パルスキャノン | BUY 112000 SELL 100800

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

3連射する特殊パルスキャノン

3連バースト機能があるEN兵器。軽量だが消費ENが高く、2発目以降の命中率が悪い。ちなみに、前々作と比べると、価格がなんと約6倍にアップしている。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	577	装弾数	48	弾単価	—	連続発射数	3
消費EN	1305	命中時熱量	5283	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	490	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	2321		—
攻撃力	800	発射間隔	34	同時発射数	—		—

WB260-HARPY オービットキャノン | BUY 88000 SELL 79200

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

射出後、目標を自動的に追尾し攻撃

敵機を自動的に攻撃する特殊兵器を発射する。完全に回避するには移動しつづけるか特殊兵器を体当たりで破壊するしかないため、けん制武器として頼りになる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	527	装弾数	15	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	495	命中時熱量	914	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	3	発射時消費EN	1600		—
攻撃力	105	発射間隔	160	同時発射数	—		—

WB270-HARPY2 オービットキャノン | BUY 99000 SELL 89100

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

装弾数が倍増したWB260-HARPYの上位パーツ

重量200アップに対し装弾数は倍と、効率のいい改修がなされている。連動ミサイルと併用する戦術が可能なので、活用すれば敵機にダメージを与えやすくなる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	727	装弾数	30	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	533	命中時熱量	914	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	3	発射時消費EN	1600		—
攻撃力	105	発射間隔	160	同時発射数	—		—

レーダー　頭部パーツより性能が高い

レーダー機能が搭載されている頭部もあるが、性能は肩装備のレーダーのほうが格段に上。とくに、レーダー距離とスキャン間隔が優れており、性能の高いレーダーを装備しておけば、敵を見失うことはほとんどないだろう。レーダーを選ぶと肩の武装が1つになってしまうが、頭部にレーダー機能がないときは必ず装備しよう。

評価グラフの内容

項目	内容
索敵性能	索敵範囲の広さを表す。評価が高いほどレーダー距離やスキャン間隔が優れている
戦闘補助性能	付加機能の性能を表す。評価が高いと付加機能が多く、対ECM性能が優れている
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-WB69RA

レーダー | BUY — SELL —

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

初期パーツも十分に使える
最軽量の初期パーツながら、レーダー距離などの性能は良好。スキャン間隔も短く、ミサイルを持たない「VR ARENA」の相手ならこのパーツで問題なく戦える。

重量	125	対ECM性能	102	レーダータイプ	標準	ミサイル表示機能	無し
消費EN	199	レーダー距離	700	スキャン間隔	8	生体兵器表示機能	無し

CR-WB73RA2

レーダー | BUY 14800 SELL 13320

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

生体センサーが搭載された
軽量でも生体兵器表示機能搭載がウリ。ただしレーダー距離は頭部レーダー並と長くはないため、生体兵器表示機能が必要ではない状況では装備を控えよう。

重量	157	対ECM性能	155	レーダータイプ	円形	ミサイル表示機能	無し
消費EN	266	レーダー距離	480	スキャン間隔	16	生体兵器表示機能	搭載

WB03R-SIREN

レーダー | BUY 20000 SELL 18000

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

スキャン間隔が最高レベル
重量に対し、レーダー距離とスキャン間隔が申し分ない軽量レーダーの決定版。ミサイル表示機能をオプションパーツで付加すれば、あらゆる状況で使っていける。

重量	205	対ECM性能	229	レーダータイプ	八角形	ミサイル表示機能	無し
消費EN	383	レーダー距離	780	スキャン間隔	1	生体兵器表示機能	搭載

WB10R-SIREN2

レーダー | BUY 30000 SELL 27000

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

レーダー距離が長い軽量型
重量が抑えられているレーダーでは最長のレーダー距離を持つ。スキャン間隔も問題なく、対ECM性能が向上しているのでECM濃度が高いミッション向き。

重量	237	対ECM性能	300	レーダータイプ	円形	ミサイル表示機能	無し
消費EN	430	レーダー距離	890	スキャン間隔	5	生体兵器表示機能	搭載

WB17R-SIREN3

レーダー | BUY 60000 SELL 54000

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

全機能が搭載された高性能タイプ
レーダー距離、スキャン間隔、付加機能のすべてが申し分ない高性能レーダー。性能を考えれば重量や消費ENも抑えられているので、レーダーとしては最高峰だ。

重量	336	対ECM性能	281	レーダータイプ	八角形	ミサイル表示機能	搭載
消費EN	375	レーダー距離	1160	スキャン間隔	1	生体兵器表示機能	搭載

CR-WB85RA3

レーダー | BUY 27800 SELL 25020

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

軽量ながらすべての付加機能を持つ
軽量のレーダーでは唯一の付加機能完備パーツ。肝心のレーダー性能自体は決して高くないが、頭部レーダーに比べたら高性能なので気にする必要はない。

重量	178	対ECM性能	184	レーダータイプ	八角形	ミサイル表示機能	搭載
消費EN	241	レーダー距離	600	スキャン間隔	12	生体兵器表示機能	搭載

WB28R-SIREN4

レーダー | BUY 40000 SELL 36000

索敵性能 / 戦闘補助性能 / 消費EN効率

最高性能の重量型レーダー
最長のレーダー距離を誇るパーツ。その性能はほとんどの戦場がレーダー内に収まるほどだが、重量や消費ENが厳しい数値となっているため装備しにくい。

重量	438	対ECM性能	333	レーダータイプ	円形	ミサイル表示機能	搭載
消費EN	562	レーダー距離	1400	スキャン間隔	3	生体兵器表示機能	搭載

両肩武器 | 驚異の攻撃力を誇る武器ばかり

両肩がふさがれてしまうという欠点があるものの、絶大な攻撃力を誇る両肩武器。攻撃が当たったときの見返りは非常に大きいが、重量があるため使用後は装備解除するのが基本だ。なお、両肩がふさがるので肩部にレーダーを装備できなくなる。両肩武器を装備するときはレーダー機能がある頭部パーツにすること。

評価グラフの内容

総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数、同時発射数が優れている
熱量性能	敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高いほど、熱暴走させやすくなる
装備解除有効度	評価が高いほど攻撃力が高く、すぐに使い切ることが可能であることを表す

CR-WBW89M
デュアルミサイル | BUY 90000 SELL 81000

総火力 / 熱量性能 / 装備解除有効度

4発同時発射するデュアルミサイル
一度に計4発のミサイルを発射する。連動ミサイルと合わせ一気に撃ち切り、装備解除で軽量化してからが本番という戦術なら、8回という使用回数も気にならない。

重量	1044	装弾数	32	弾単価	205	連続発射数	—
消費EN	633	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	550	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	780	発射間隔	115	同時発射数	4		

CR-WBW94M2
デュアルミサイル | BUY 138800 SELL 124920

総火力 / 熱量性能 / 装備解除有効度

装弾数が増えたCR-WBW89Mの上位パーツ
CR-WBW89Mと比べて、重量約350増加に対し装弾数は28増加。効率的な改修だが、短期決戦では使いにくい。接近されたら撃ち切る前に解除してもいい。

重量	1395	装弾数	60	弾単価	205	連続発射数	—
消費EN	833	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	550	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	780	発射間隔	115	同時発射数	4		

WB29M-ECHIDNA
特殊弾倉型ミサイル | BUY 135000 SELL 121500

総火力 / 熱量性能 / 装備解除有効度

分裂前に当てることも可能だ
特殊弾倉を発射し、一定距離進むと12発のミサイルに分裂する。なお、ミサイルになる前に当てれば12発分のダメージとなるため、分裂前の直撃狙いも有効だ。

重量	1332	装弾数	4	弾単価	1520	連続発射数	—
消費EN	545	命中時熱量	3294	マガジン装弾数	—	分裂数	1→12
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	645	発射間隔	200	同時発射数	—		

CR-WBW91RT
トリプルロケット | BUY 99800 SELL 89820

総火力 / 熱量性能 / 装備解除有効度

6発のロケットを同時発射
ロケットを6発同時発射するパーツ。弾道にばらつきがある点が最大の問題で、距離が離れると直撃しない。攻撃回数が少ないので、密着して全弾直撃を狙おう。

重量	1136	装弾数	60	弾単価	98	連続発射数	—
消費EN	388	命中時熱量	3699	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	695	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	820	発射間隔	82	同時発射数	6		

CR-WBW78C

チェインガン | BUY 77700 SELL 69930

評価	
総火力	
熱量性能	
装備解除有効度	

同時に2発発射する両肩チェインガン
肩武器のチェインガンと同じく弾が拡散するため、接近しなければ大ダメージは見込めない。OBで急接近して発射→離脱といった、戦術を考えよう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1067	装弾数	320	弾単価	27	連続発射数	―
消費EN	306	命中時熱量	1070	マガジン装弾数	24	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	385	マガジン再装填時間	148		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	162	発射間隔	6	同時発射数	2		

CR-WBW98G

グレネードランチャー | BUY 99300 SELL 89370

評価	
総火力	
熱量性能	
装備解除有効度	

時間差で弾を2発発射する
発射すると必ず2連発するため、四脚では1発目は地上、2発目は空中からということも可能。1発目が命中すると2発目もほぼ当たるため、1発目の狙いを確実にしたい。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1242	装弾数	24	弾単価	470	連続発射数	2
消費EN	565	命中時熱量	12510	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	750	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	2400	発射間隔	228	同時発射数	―		

WB30Q-CHIMERA

カルテットキャノン | BUY 77700 SELL 69930

評価	
総火力	
熱量性能	
装備解除有効度	

サイトが広めの高威力EN兵器
強力なEN兵器でありながら、サイトが「遠距離」ではなく、少し広い「特殊」なことが最大の特長。近距離でしっかり狙う場合にも、この特長が生きてくるはずだ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1556	装弾数	60	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	875	命中時熱量	5179	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	670	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	2770		
攻撃力	720	発射間隔	96	同時発射数	4		

両肩ブースタ | 驚異の推進力を得られる

両肩に通常のブースタと連動する補助ブースタを装備できる。両肩がふさがれてしまうため装備できる武器が手薄になってしまうのが欠点だが、ブースト時の推力が大幅に増加する。機動力を重視するなら、ぜひ装備したい一品だ。ちなみに、戦闘中には装備解除ができないので、装備するときはそのつもりで。

評価グラフの内容

項目	内容
スピード効率	評価が高いほどブースト出力が高く、ブースト時消費ENが少ない
ブースト持続	評価が高いほどブースト時消費ENとブースト時発熱量が低く、持続性がある
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

WB31B-PEGASUS

補助ブースタ | BUY 107500 SELL 96750

評価	
スピード効率	
ブースト持続	
消費EN効率	

ブースト速度が大幅に上昇する
ブースタ出力がプラスされ移動能力は上がるが、ブースト使用時のEN消費が激しくなる。装備するときはそれに見合ったジェネレータ、ラジエータを選ぼう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	1120	ブースタ出力	5000	ブースト時加速	1000
消費EN	495	ブースト時消費EN	1290	ブースト時発熱量	1520

ARM UNIT R

右腕装備

右腕装備のデータに左と格というアイコンがある。左が点灯しているものは、左腕装備に同名同性能の武器があること、格が点灯しているものは格納可能であることを表す。

性能よりも実際の使いやすさを重視しよう

肩武器のように攻撃力が極端に高いものは少ないが、どの武器も扱いやすい。敵が飛来するミッションならスナイパーライフル、敵ACとの戦いなら接近戦で強いマシンガンなど、ミッションの内容に合わせて選ぶことが大切だ。また、ひんぱんに使うパーツであるため、使用感が非常に重要になる。必ず試し撃ちをしよう。

評価グラフの内容

総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数が優れている
連射性能	連射の速さを表す。評価が高いほど発射間隔やマガジン再装填時間が優れている
熱量性能	敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高いほど、熱暴走させやすくなる

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
サイトタイプ	標的を捕捉できる範囲を表す。標準、広角、遠距離、特殊、ロックオン不可(－で表示)の5種類がある
攻撃力	弾1発もしくは射突型ブレード1撃あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾もしくは射突型ブレードが命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
最大ロック数	同時にロックオンできる最大数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
マガジン装弾数	マガジンに搭載されている弾数を表す
マガジン再装填時間	マガジンを再装填するのに必要な時間を表す。値が小さいほど再装填にかかる時間が短い
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
同時発射数	1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す
連続発射数	弾を連続して発射できる回数を表す
分裂数	発射した弾が分裂したときの個数を表す
攻撃可能回数	攻撃できる回数を表す
攻撃時発熱量	射突型ブレードで攻撃したとき、自機に発生する熱量を表す
ブレード範囲	射突型ブレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が広い

ライフル | バランスのとれた扱いやすい武器

突出した性能はないが、攻撃力、射程距離などは平均的にあり、汎用性が高いのがライフルの長所といえる。なお、ひとくちにライフルといっても、通常のライフル、装弾が速いアサルトライフル、一度に3連射するバーストライフル、弾速が速いリニアライフルという4つの種別に大別されることも覚えておいてほしい。

CR-WR69R ── ライフル | BUY − SELL −

左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

標準的性能の初期型ライフル

初期装備にもなっているライフルで、マガジンタイプではないため絶え間ない攻撃が可能。だが、対AC戦では総火力が低く、主力武器とするのは少々厳しい。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	365	装弾数	120	弾単価	22	連続発射数	−
消費EN	106	命中時熱量	1647	マガジン装弾数	−	分裂数	−
武装タイプ	実弾	射程距離	455	マガジン再装填時間	−		−
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	−		−
攻撃力	280	発射間隔	32	同時発射数	−		−

CR-WR73R2 ── ライフル | BUY 29100 SELL 26190

左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

攻撃効率が上がっている

CR-WR69Rより装弾数20、射程距離45の増加は微妙だが、発射間隔が短くなり攻撃効率がアップしたのがポイント。安定してダメージを与えられる武器といえる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	416	装弾数	140	弾単価	22	連続発射数	−
消費EN	123	命中時熱量	1647	マガジン装弾数	−	分裂数	−
武装タイプ	実弾	射程距離	500	マガジン再装填時間	−		−
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	−		−
攻撃力	280	発射間隔	27	同時発射数	−		−

WR01R-SHADOW ── ライフル | BUY 77000 SELL 69300

左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

総合能力は高いがサイトが狭い

ライフルとしては攻撃性能、装弾数ともに申し分ない。発射間隔も短めで重量も平均的だ。ただし、サイトタイプが「特殊」なので、「標準」より狭い点に注意して戦おう。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	535	装弾数	180	弾単価	30	連続発射数	−
消費EN	100	命中時熱量	1805	マガジン装弾数	−	分裂数	−
武装タイプ	実弾	射程距離	470	マガジン再装填時間	−		−
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	−		−
攻撃力	303	発射間隔	27	同時発射数	−		−

WR10R-MOLD ── アサルトライフル | BUY 40000 SELL 36000

左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

連射可能なマガジン式ライフル

16発までは連射が利くアサルトライフル。攻撃能力は問題ないが、サイトが狭い。ちなみに、弾は16発撃ち切る前に撃つのを止めれば自動的に再装填される。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	440	装弾数	120	弾単価	20	連続発射数	−
消費EN	118	命中時熱量	1593	マガジン装弾数	16	分裂数	−
武装タイプ	実弾	射程距離	445	マガジン再装填時間	75		−
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	−		−
攻撃力	260	発射間隔	23	同時発射数	−		−

CR-WR76RA ── アサルトライフル | BUY 55800 SELL 50220

左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

アサルトライフルだがサイトが広い

重量が重く10連射しかできないが、サイトが「標準」なので捕捉しやすい。また、発射間隔や再装填時間が短く、弾切れまでは連続した攻撃を繰り出せるのもよい。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	652	装弾数	150	弾単価	18	連続発射数	−
消費EN	165	命中時熱量	1485	マガジン装弾数	10	分裂数	−
武装タイプ	実弾	射程距離	440	マガジン再装填時間	70		−
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	−		−
攻撃力	242	発射間隔	21	同時発射数	−		−

CR-WR84RA2

アサルトライフル | BUY 56800 SELL 51120 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

連射可能だが再装填時間が長い

発射間隔が短い反面、再装填時間が長いことから一撃離脱タイプといえる。10連射したら距離をとる、もしくは左腕武器でカバーするなどの戦術がオススメだ。

重量	531	装弾数	180	弾単価	18	連続発射数	―
消費EN	188	命中時熱量	1485	マガジン装弾数	10	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	420	マガジン再装填時間	115		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	242	発射間隔	19	同時発射数	―		

WH01R-GAST

アサルトライフル | BUY 70000 SELL 63000 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

狭いサイトを使いこなせるか

重量に見合うだけの火力は十分にあるのだが、残念なことにサイトが「特殊」。狭いサイトを扱うのが苦手なプレイヤーは、装備を控えたほうがいい。

重量	465	装弾数	150	弾単価	20	連続発射数	―
消費EN	153	命中時熱量	1593	マガジン装弾数	16	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	445	マガジン再装填時間	105		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	260	発射間隔	20	同時発射数	―		

CR-WR88RB

バーストライフル | BUY 45800 SELL 41220 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

3発連続発射するバーストライフル

3連バースト機能付きライフル。動き回る相手には2発目以降の攻撃が当たりにくいことが欠点なので、使うなら着地時の硬直中などを狙っていきたい。

重量	471	装弾数	150	弾単価	18	連続発射数	3
消費EN	265	命中時熱量	1485	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	415	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	242	発射間隔	76	同時発射数	―		

WR14R-PHANTOM

バーストライフル | BUY 75000 SELL 67500 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

性能はよいが当てづらい

軽量で戦闘能力も高いが、サイトが狭いバーストライフル。バースト機能の欠点である命中率の低さに変化はないため、扱いは難しいといえるだろう。

重量	441	装弾数	150	弾単価	20	連続発射数	3
消費EN	235	命中時熱量	1593	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	435	マガジン再装填時間	―		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	260	発射間隔	70	同時発射数	―		

CR-WH05RLA

リニアライフル | BUY 147000 SELL 132300 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

連射可能なマガジン式リニアライフル

3連射可能なアサルトタイプのリニアライフル。この攻撃力で3連射は魅力的だが、重量969が厳しい。再装填時間が長いので、一撃離脱で使おう。

重量	969	装弾数	60	弾単価	31	連続発射数	―
消費EN	368	命中時熱量	2200	マガジン装弾数	3	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	450	マガジン再装填時間	135		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		
攻撃力	672	発射間隔	30	同時発射数	―		

スナイパーライフル｜中～遠距離攻撃に最適

ライフルよりも射程距離が長く、単発の攻撃力が高いスナイパーライフル。サイトが狭いため敵を捕捉しにくいという弱点があるものの、弾速が非常に速いため命中率が高く、中～遠距離での撃ち合いではかなり有利に戦えるはずだ。ただし、弾の発射間隔が長いため、敵との距離を常に一定に保つように心がけよう。

◀この狭いサイトで近距離戦をやりあうのはかなり難しい。できるだけ相手から離れ、狙撃する感覚で使いたい。

CR-WR73RS

スナイパーライフル｜BUY 65000　SELL 58500　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

弾速が速く当てやすい
弾速に優れ、命中率の高さが自慢。サイトが狭く装弾数も少ないため、弾切れしやすいといった欠点はあるが、安定してダメージを与えられる武器だ。

重量	594	装弾数	36	弾単価	95	連続発射数	—
消費EN	105	命中時熱量	3159	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	1190	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	728	発射間隔	52	同時発射数	—		—

CR-WR81RS2

スナイパーライフル｜BUY 78000　SELL 70200　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

装弾数重視のスナイパーライフル
攻撃力はCR-WR73RSから低下したが、装弾数が増加して扱いやすくなった。狭い戦場では密着されやすくサイトに捕捉しにくいので、ある程度広い戦場で使おう。

重量	633	装弾数	63	弾単価	57	連続発射数	—
消費EN	118	命中時熱量	2807	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	730	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	540	発射間隔	44	同時発射数	—		—

CR-WR88RS3

スナイパーライフル｜BUY 65000　SELL 58500　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

スナイパーライフルの最高峰
実弾のスナイパーライフルでは最高の攻撃力を持ちながら、装弾数も多い決定版。重量はあるが、しっかり当てればこの武器だけでも十分にダメージを与えられる。

重量	710	装弾数	45	弾単価	72	連続発射数	—
消費EN	165	命中時熱量	3582	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	765	マガジン再装填時間	—		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	895	発射間隔	68	同時発射数	—		—

WH02RS-WYRM

スナイパーライフル｜BUY 70000　SELL 63000　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

連射可能だが装弾数が少ない
装弾数以外の能力は申し分ないスナイパーライフル。最初にこの武器でダメージを与え、撃ち切ったらハンガーから本命を取り出すという戦術なら十分に活用できる。

重量	610	装弾数	24	弾単価	66	連続発射数	—
消費EN	78	命中時熱量	3334	マガジン装弾数	2	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	990	マガジン再装填時間	93		—
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		—
攻撃力	820	発射間隔	22	同時発射数	—		—

WR11RS-GARUM ― ENスナイパーライフル | BUY 80000 SELL 72000 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

ENタイプのスナイパーライフル
この軽量を考えれば攻撃力と装弾数は十分。EN兵器なので、オプショナルパーツによる強化が可能な点も魅力だ。ハンガーにもEN兵器を入れておくとムダがない。

重量	513	装弾数	23	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	757	命中時熱量	3370	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	1000	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	3444		―
攻撃力	1100	発射間隔	148	同時発射数	―		―

マシンガン | 連射性とサイトの広さが魅力

マシンガンの最大の特長は、連射性が高いということ。途切れることなく弾を発射することができ、一瞬のうちに敵にダメージを与えられるのだ。また、ほかの武器と比べると敵を捕捉するサイトが広いため、初心者でも扱いやすい武器となっている。欠点は、命中精度が低く、中～遠距離での戦いには向いていないということ。

◀射程距離ギリギリから撃つと、こんなに弾がばらけてしまう。より多く当てるには相手に接近するしかない。

WR02M-PIXIE ― マシンガン | BUY 16000 SELL 14400 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

弾を高速で連射するマシンガン
発射間隔と再装填時間が短く、連続攻撃を得意とする。しかし、攻撃力が低く装弾数も多くないので、ダメージを稼ぐなら左腕武器やEOとの連係攻撃は必須だ。

重量	387	装弾数	240	弾単価	14	連続発射数	―
消費EN	50	命中時熱量	281	マガジン装弾数	20	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	287	マガジン再装填時間	25		―
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		―
攻撃力	77	発射間隔	4	同時発射数	―		―

CR-WR69M ― マシンガン | BUY 33800 SELL 30420 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

威力はあるが再装填時間が長い
単発の攻撃力を重視したマシンガン。発射間隔は気にならないレベルだが再装填時間は長めのため、一撃離脱か左腕装備と併用して時間を稼ぐといい。

重量	472	装弾数	360	弾単価	15	連続発射数	―
消費EN	89	命中時熱量	864	マガジン装弾数	24	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	345	マガジン再装填時間	62		―
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		―
攻撃力	130	発射間隔	6	同時発射数	―		―

WR04M-PIXIE2 ― マシンガン | BUY 58000 SELL 52200 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

全武器中最多の装弾数
1000という、まさにケタ違いの装弾数を誇る。射程距離が少し短いが長期戦向きなので、さまざまなミッションで装備しておきたい優良武器だ。

重量	503	装弾数	1000	弾単価	20	連続発射数	―
消費EN	106	命中時熱量	671	マガジン装弾数	20	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	335	マガジン再装填時間	35		―
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	―		―
攻撃力	105	発射間隔	4	同時発射数	―		―

WR07M-PIXIE3

マシンガン | BUY 43000 SELL 38700 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

WR04M-PIXIE2の改修機
マガジン装弾数が増えたものの、再装填時間もアップしたため一撃離脱向きの性能になった。軽量なのでどのようなACにも組み込みやすいのが魅力だ。

重量	360	装弾数	800	弾単価	20	連続発射数	—
消費EN	121	命中時熱量	671	マガジン装弾数	24	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	363	マガジン再装填時間	48	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	105	発射間隔	4	同時発射数	—	—	

CR-WH79M2

マシンガン | BUY 44800 SELL 40320 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

ライフル並の威力を誇るマシンガン
高い攻撃力を誇り対AC戦用として優れた性能を持つ。マガジン装弾数が少なく再装填時間も長いので、同時使用できる左腕武器やEOで時間を稼ぎつつ戦おう。

重量	568	装弾数	160	弾単価	22	連続発射数	—
消費EN	61	命中時熱量	1647	マガジン装弾数	10	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	380	マガジン再装填時間	82	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	240	発射間隔	5	同時発射数	—	—	

ハンドガン | サポート的な役割を持つ小型銃

重量がライフルやマシンガンなどの半分程度と、非常に軽い小型の銃。攻撃力が低く装弾数も少ないが、サポート用の武器として考えればかなり実用的だ。また、どのハンドガンもライフルやマシンガンと比べると命中時熱量が高いため、ほかの武器と組み合わせて攻撃し、熱暴走の誘発を狙った戦い方もできる。

◀高い熱量と反動で相手の機動力を奪おう。総体的に軽いので、弾切れしたときの保険として格納しておくのもいい。

CR-WR88H

ハンドガン | BUY 27700 SELL 24930 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

強い反動を与えるハンドガン
攻撃力自体には期待できないが、敵の安定性能が低ければ、命中時の反動によって足止めができる。止まった相手には、左腕武器やEOなどを狙っていこう。

重量	170	装弾数	80	弾単価	42	連続発射数	—
消費EN	128	命中時熱量	2550	マガジン装弾数	8	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	195	マガジン再装填時間	135	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	205	発射間隔	16	同時発射数	—	—	

CR-WH69H

ハンドガン | BUY 21800 SELL 19620 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

軽さが最大のウリだ
腕部に装備できる武器ではトップクラスの軽さだが、攻撃力と装弾数もなかなか。マガジン装弾数が6と少なく再装填時間も長いが、この重量では仕方がないだろう。

重量	146	装弾数	72	弾単価	32	連続発射数	—
消費EN	98	命中時熱量	2710	マガジン装弾数	6	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	220	マガジン再装填時間	70	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	260	発射間隔	14	同時発射数	—	—	

CR-WH73H2

ハンドガン | BUY 28000 SELL 25200 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

発射間隔が長めのハンドガン
射程の長さよりも、再装填を必要としないことが特長といえる。ただし、発射間隔がライフル並に長いので、正面からの撃ち合いには向いていない。

重量	267	装弾数	70	弾単価	32	連続発射数	—
消費EN	78	命中時熱量	2710	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	258	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	260	発射間隔	33	同時発射数	—	—	

WR03H-GHOST

ハンドガン | BUY 30000 SELL 27000 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

攻撃力重視の短期決戦型
マガジンタイプではないハンドガンの短期決戦仕様タイプ。敵機に張りつける機動性を持つACが装備すれば、頭上などの死角から絶え間ない攻撃が可能だ。

重量	184	装弾数	60	弾単価	40	連続発射数	—
消費EN	60	命中時熱量	2980	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	210	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	315	発射間隔	29	同時発射数	—	—	

CR-WH79H3

ハンドガン | BUY 34800 SELL 31320 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

高い熱量で熱暴走を狙え
熱暴走狙いに特化した、熱量重視ハンドガン。再装填時間が長いため、左腕にも熱量の高い武器を装備して、敵機に冷却時間を与えないことが重要になる。

重量	298	装弾数	110	弾単価	61	連続発射数	—
消費EN	305	命中時熱量	4860	マガジン装弾数	10	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	228	マガジン再装填時間	120	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	190	発射間隔	17	同時発射数	—	—	

WR06H-GHOST2

ハンドガン | BUY 40000 SELL 36000 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

サイトタイプに要注意
マガジン装弾数が多く発射間隔も短いが、サイトタイプはなんと「特殊」。このため、ほかのハンドガンよりも当てにくいが、連射性能を重視するなら使ってみよう。

重量	235	装弾数	96	弾単価	30	連続発射数	—
消費EN	106	命中時熱量	2590	マガジン装弾数	12	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	240	マガジン再装填時間	85	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	217	発射間隔	11	同時発射数	—	—	

WH09H-WRAITH

ハンドガン | BUY 24000 SELL 21600 左 格

総火力
連射性能
熱量性能

最軽量だが高い能力
腕部装備の射撃武器では、最も重量が軽いハンドガン。軽量のわりには攻撃力や命中時熱量も高く、予備としてハンガーに仕込んでおく武器としては秀逸だ。

重量	139	装弾数	64	弾単価	40	連続発射数	—
消費EN	99	命中時熱量	2980	マガジン装弾数	8	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	215	マガジン再装填時間	60	—	
サイトタイプ	広角	最大ロック数	1	発射時消費EN	—	—	
攻撃力	210	発射間隔	12	同時発射数	—	—	

バズーカ ｜ 当てるのにテクニックがいる上級者向け武器

単発の攻撃力を重視した大型の武器で、高い攻撃力と命中時熱量が魅力だ。しかし、ロックオンサイトが狭い、ロックオンに時間がかかる、弾速が遅くて避けられやすいと難点が多い。使いこなすにはテクニックがいる上級者向けの武器といえる。装弾数も少ないので乱発せず、確実に当たる状況で発射していこう。

◀素早いACには遠距離から撃つとなかなか当たらない。接近するか、着地時などのスキを狙って撃っていきたい。

CR-WR76B　バズーカ ｜ BUY 53300　SELL 47970　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

弾速は遅いが高威力
単発のダメージを重視した実弾兵器。弾速が遅いため近距離からの発射が基本だが、同等のダメージを与えられるEN兵器よりロックオンが早く扱いやすい。

重量	804	装弾数	30	弾単価	250	連続発射数	—
消費EN	36	命中時熱量	5868	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	387	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	1400	発射間隔	78	同時発射数	—		

CR-WR93B3　バズーカ ｜ BUY 88000　SELL 79200　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

速い弾速で命中率が高め
弾速がアップし、多少離れた相手にも撃っていけるようになった。攻撃力の低下は残念だが、当たらなければ意味がないと割り切れば、断然こちらがオススメだ。

重量	775	装弾数	40	弾単価	275	連続発射数	—
消費EN	49	命中時熱量	4772	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	510	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	1020	発射間隔	65	同時発射数	—		

CR-WH05BP　バズーカ ｜ BUY 93200　SELL 83880　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

重量以外は最高レベル
攻撃力が非常に高いバズーカの決定版。重量はあるが、それに見合う攻撃能力を持つ。発射にENを消費しない点を考えても、最強クラスの腕部武器といえるだろう。

重量	1210	装弾数	40	弾単価	275	連続発射数	—
消費EN	64	命中時熱量	6507	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	480	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	1630	発射間隔	98	同時発射数	—		

WR13B-GIANT　拡散バズーカ ｜ BUY 72000　SELL 64800　左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

発射直後3発に分裂する拡散バズーカ
近距離で当てれば実質のダメージは3倍となるので、攻撃力は十分。また、このクラスの攻撃力を持つ武器では破格の連射性能を持つため、短期決戦用として使える。

重量	1020	装弾数	25	弾単価	500	連続発射数	—
消費EN	79	命中時熱量	3502	マガジン装弾数	—	分裂数	1→3
武装タイプ	実弾	射程距離	340	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	560	発射間隔	67	同時発射数	1		

WR17B-GIANT2

拡散バズーカ | BUY 61000 | SELL 54900 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

分裂するのは目標直前
目標の目前で分裂するため、3発同時に直撃する可能性は皆無。WR13B-GIANTのような攻撃力に期待した戦術は禁物だが、通常のバズーカよりは当てやすい。

重量	824	装弾数	25	弾単価	380	連続発射数	—
消費EN	102	命中時熱量	3502	マガジン装弾数	—	分裂数	1→3
武装タイプ	実弾	射程距離	365	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	560	発射間隔	81	同時発射数	—		

ショットガン | 至近距離で真価を発揮する散弾銃

6〜8発の散弾を発射する。1発ごとの威力は低いが、全弾命中すればバズーカほどのダメージを与えられるので強力だ。ただし、発射後の弾は距離が進むほど分散していってしまうため、中〜遠距離では全弾ヒットせずダメージは少ない。威力を最大まで引き出すには、敵に近づいて発射する必要があるのだ。

◀全弾ヒットさせるにはこのくらい近づく必要があるが、相手の攻撃をよけにくいというリスクがある。

CR-WR84S

ショットガン | BUY 63100 | SELL 56790 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

近距離で全弾当てよう
一度に8発の弾を発射するショットガン。合計攻撃力はバズーカ並で、装弾数や重量、サイトタイプも申し分ない。近距離戦主体なら装備を検討する価値ありだ。

重量	533	装弾数	56	弾単価	135	連続発射数	—
消費EN	82	命中時熱量	807	マガジン装弾数	2	分裂数	1→8
武装タイプ	実弾	射程距離	380	マガジン再装填時間	120		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	188	発射間隔	34	同時発射数	1		

CR-WH76S

ショットガン | BUY 32800 | SELL 29520 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

CR-WR84Sを軽量化
こちらは一度に6発の発射で、全弾ヒットさせたときの威力が半減している。ただし重量を考えれば十分な性能なので、積載量にゆとりがないならこちらを使おう。

重量	410	装弾数	72	弾単価	98	連続発射数	—
消費EN	64	命中時熱量	596	マガジン装弾数	2	分裂数	1→6
武装タイプ	実弾	射程距離	405	マガジン再装填時間	102		
サイトタイプ	標準	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	142	発射間隔	30	同時発射数	1		

WR15S-WYVERN

ENショットガン | BUY 73000 | SELL 65700 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

実弾からEN兵器になったショットガン
EN兵器となり再装填時間が廃止されたのはすばらしいが、サイトタイプが「特殊」となったのは実に惜しい。使用の際は、オプショナルパーツで強化するといい。

重量	580	装弾数	50	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	367	命中時熱量	1068	マガジン装弾数	—	分裂数	1→6
武装タイプ	EN	射程距離	420	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1798		
攻撃力	212	発射間隔	41	同時発射数	1		

WR23S-WYVERN2 ―― ENショットガン | BUY 84000 SELL 75600 左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

装弾数重視のENショットガン
WR15S-WYVERNより装弾数は増加しているが攻撃力が低下しているため、この武器だけで敵ACを倒しきるのは難しい。これとは別に本命の武器を用意しよう。

重量	635	装弾数	70	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	398	命中時熱量	819	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	395	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1352		―
攻撃力	165	発射間隔	48	同時発射数	6		―

火炎放射器 | 熱暴走を誘発させろ

前方に炎を放射して敵を攻撃する。攻撃が当たると敵の熱量を一気に上昇させることができ、耐熱性能が低いACには驚異となる武器だ。欠点は射程距離が短くロックオンもしないということ。ほかの武器のように撃って当てるというよりは、火炎を放射したまま敵に突っ込み、密着して炎を当てるという使い方をするのが正解だ。

◀ガイドラインすらないが、当てつづけることができれば、相手の機体温度が9999度まで上がることもある。

GACHIRIN ―― 火炎放射器 | BUY 62700 SELL 56430 左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

至近距離で熱暴走を狙え
攻撃力はないが発射間隔の短さと熱量により、当たれば熱暴走を発生させやすい。ただしロックオンができないうえ、射程が96しかないため使い勝手は悪い。

重量	531	装弾数	600	弾単価	10	連続発射数	―
消費EN	355	命中時熱量	2794	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	96	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	―	最大ロック数	―	発射時消費EN	―		―
攻撃力	26	発射間隔	3	同時発射数	―		―

肩腕武器 | 肩武器と同じ特性を持つ

肩武器を腕に装備できるように改造した武器が、肩腕武器だ。装弾数や攻撃力は元の武器より少し低くなっているが、それでもほかの腕武器よりは高い。少々重いのが難点だが、使い方は肩武器とほぼ同じなので肩部がレーダーや両肩武器で埋まってしまっている場合に、代わりとして使ってみてもいいだろう。

◀グレネードライフルを装備すれば二脚、逆脚、フロートでも構えなしでグレネード弾を手軽に撃つことができる。

CR-WR84HNM ―― ハンドミサイル | BUY 45800 SELL 41220 左 格

総火力	
連射性能	
熱量性能	

肩ミサイルが装備できないときに
重量715で32発は、肩装備より効率が悪い。肩にキャノン2つでけん制用のミサイルも持ちたい、といった理由があるとき以外は、肩部にミサイルを装備しよう。

重量	715	装弾数	32	弾単価	205	連続発射数	―
消費EN	349	命中時熱量	3888	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	実弾	射程距離	445	マガジン再装填時間	―		―
サイトタイプ	標準	最大ロック数	4	発射時消費EN	―		―
攻撃力	780	発射間隔	60	同時発射数	―		―

CR-WR84HNR

ハンドロケット | BUY 48800 | SELL 43920 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

重量のわりに装弾数が多い

重量558で中型ロケット50発と、肩部装備よりも効率がいい。肩部や左腕に本命武器があるのなら、近距離戦用として装備しておくのもいいだろう。

重量	558	装弾数	50	弾単価	158	連続発射数	—
消費EN	72	命中時熱量	6813	マガジン装弾数	2	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	580	マガジン再装填時間	115		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	30	同時発射数	—		

CR-WR93HNRP

大型ハンドロケット | BUY 48800 | SELL 43920 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

当てられる環境を作ろう

当たれば大ダメージ必至の大型ロケットを発射できるが、装弾数はわずか10。左腕に反動の大きい武器を装備して敵の動きを止めるなど、当てるチャンスを作り出そう。

重量	715	装弾数	10	弾単価	345	連続発射数	—
消費EN	118	命中時熱量	12750	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	500	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	—	最大ロック数	—	発射時消費EN	—		
攻撃力	3200	発射間隔	127	同時発射数	—		

CR-WR81G

グレネードライフル | BUY 85000 | SELL 76500 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

高威力のグレネードライフル

攻撃力と熱量に優れるが、装弾数は少なくサイトも狭い。しかし、同じ肩腕武器でロックオンができないハンドロケットと比べると、使い勝手はいいといえる。

重量	962	装弾数	15	弾単価	470	連続発射数	—
消費EN	225	命中時熱量	13761	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	730	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	2400	発射間隔	110	同時発射数	—		

CR-WR88G2

グレネードライフル | BUY 70000 | SELL 63000 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

軽量化され、装弾数もアップ

比較的軽量な武器としては高い戦闘能力を持つ。サイトが遠距離のため当てにくいが、左腕装備を広角サイトにするなどして命中率をアップさせてフォローしたい。

重量	632	装弾数	24	弾単価	332	連続発射数	—
消費EN	170	命中時熱量	8247	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	680	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	95	同時発射数	—		

CR-WH98GL

グレネードライフル | BUY 32000 | SELL 28800 | 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

格納可能なうえ攻撃力が高い

装弾数こそ6発と非常に少ないが、格納可能の実弾系射撃武器としては最高の破壊力を持つ。格納しておき、奥の手として戦闘終盤に使うのが基本。

重量	317	装弾数	6	弾単価	332	連続発射数	—
消費EN	106	命中時熱量	8247	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	実弾	射程距離	670	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数	1	発射時消費EN	—		
攻撃力	1520	発射間隔	126	同時発射数	—		

パルスライフル | 携帯性と消費ENの少なさがウリ

携帯性の高いハンドガンのEN版が、このパルスライフルだ。軽量なので、ハンガーユニットに格納できる種類も多い。また、発射時の消費ENが少ないため、ENをあまり気にせずに連発できるというメリットもある。ちなみに、オプショナルパーツの004-GOLGIを装備すれば攻撃力を底上げすることが可能だ。

◀これだけで敵を撃破するのは難しいので、ほかにも武器を装備するか、格納武器として割り切って使うといい。

WR08PU-ROC

パルスライフル | BUY 44000 SELL 39600 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

軽量で格納できるパルスライフル

軽量ながら攻撃力と装弾数のバランスがよく、時間はかかるがまとまったダメージを与えることもできる。ハンガーに仕込む武器としてもオススメだ。

重量	193	装弾数	60	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	256	命中時熱量	2510	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	395	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	976	—	
攻撃力	352	発射間隔	35	同時発射数	—	—	

WR12PU-ROC2

パルスライフル | BUY 46000 SELL 41400 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

発射間隔と装弾数が強化された

発射間隔の強化により、攻撃効率がアップしている。攻撃力の低下は装弾数の増加でカバーしており、重量が増えたとはいえまだ軽い部類で装備しやすい。

重量	289	装弾数	78	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	357	命中時熱量	2225	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	425	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1122	—	
攻撃力	308	発射間隔	28	同時発射数	—	—	

WR21PU-ROC3

パルスライフル | BUY 63000 SELL 56700 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

攻撃力と命中時熱量が優れている

格納できない唯一のパルスライフル。主力兵器としてはどうしても迫力不足だが、左腕や肩部装備の補助として使うのならまったく問題ない性能だ。

重量	355	装弾数	60	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	522	命中時熱量	3276	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	380	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1419	—	
攻撃力	464	発射間隔	30	同時発射数	—	—	

WR18PU-DEMON

デュアルパルスライフル | BUY 95000 SELL 85500 左 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

弾切れになりやすいが攻撃力は高め

2発同時発射するので攻撃力は2倍だが、使用可能回数は装弾数の半分。弾切れを起こしやすいので、ハンガーユニットがあれば予備の武器を携帯しておこう。

重量	376	装弾数	78	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	515	命中時熱量	2840	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	505	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1239	—	
攻撃力	383	発射間隔	47	同時発射数	2	—	

レーザーライフル｜コストの低さと汎用性の高さが魅力

ライフルと同じく攻撃力と装弾数のバランスがとれていて、汎用性に優れている。EN兵器のため撃つたびにENを消費するが、EN容量がよほど少なくない限り連発しても問題ないレベルだ。また、いくら使用しても弾薬費がかからないため、コスト低減のためにレーザーライフルを装備して出撃するというのもありだ。

◀弾丸の色は実にさまざま。なかには着弾時に爆風を起こすものもあるが、弾自体が当たらないとダメージはない。

WR05L-SHADE

レーザーライフル｜BUY 59000　SELL 53100　左　格

総火力／連射性能／熱量性能

安定した性能のレーザーライフル

重量に対する攻撃力と装弾数のバランスが極めて良好な高性能パーツ。短時間で大ダメージを与えるのには向かないが、それ以外の戦術なら問題なく対応できる。

重量	568	装弾数	80	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	398	命中時熱量	4688	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	500	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1900	—	
攻撃力	694	発射間隔	51	同時発射数	—	—	

WR19L-HOLLOW

レーザーライフル｜BUY 60000　SELL 54000　左　格

総火力／連射性能／熱量性能

連射は利くが重量と攻撃力に難あり

発射間隔こそ短いが、この重量で攻撃力が低めというのは厳しいところ。装備の際は必ずオプショナルパーツで強化し、早めに撃ち切って装備解除しよう。

重量	1120	装弾数	86	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	306	命中時熱量	3474	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	520	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1562	—	
攻撃力	489	発射間隔	33	同時発射数	—	—	

CR-WR98L

レーザーライフル｜BUY 76000　SELL 68400　左　格

総火力／連射性能／熱量性能

弾速は速いが火力が問題だ

弾速が速く命中率は高いが、攻撃力が高くないうえに装弾数にも不安がある。本命武器のサポートと割り切って使うか、予備弾倉の装備を検討しておくこと。

重量	615	装弾数	36	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	688	命中時熱量	4230	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	470	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	2325	—	
攻撃力	597	発射間隔	46	同時発射数	—	—	

WR16DL-SKULL

デュアルレーザーライフル｜BUY 63000　SELL 56700　左　格

総火力／連射性能／熱量性能

重さが欠点だが攻撃効率に優れる

重量はあるが2発同時発射のため攻撃力が高く、この発射間隔でのラッシュは強力。弾切れしやすいのは難点だが、装備解除で軽量化できると前向きに考えよう。

重量	995	装弾数	88	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	779	命中時熱量	3474	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	610	マガジン再装填時間	—	—	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	1719	—	
攻撃力	489	発射間隔	45	同時発射数	2	—	

WR25DL-SKULL2 デュアルレーザーライフル | BUY 61000 SELL 54900 左 格

総火力	連射性能	熱量性能

WR-16DL-SKULLの軽量版
ウリであった発射間隔は弱体したが、軽量化され攻撃力までもが強化されたのはポイント。装弾数の低下は、より早く装備解除できると思えば苦にならない。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	702	装弾数	56	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	842	命中時熱量	3996	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	670	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	2146		
攻撃力	565	発射間隔	52	同時発射数	2		

WR09HL-SPIRIT 高出力レーザーライフル | BUY 90000 SELL 81000 左 格

総火力	連射性能	熱量性能

高性能のハイレーザーライフル
重量はあるが、それに見合う攻撃力を誇る高性能パーツ。WR05L-SHADEよりもロックオンに少し時間がかかってしまうのが唯一の欠点といえる。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1238	装弾数	48	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	815	命中時熱量	8874	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	565	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	4672		
攻撃力	1550	発射間隔	80	同時発射数	—		

プラズマライフル | バズーカのようなEN兵器

圧倒的な攻撃力を誇るEN兵器。性能はバズーカに似ていて、弾速の遅さや装弾数が少ないという弱点も同じ。サイトが狭いため敵を捕捉しにくいが、着地の際など敵の動きが止まったときに発射すれば、比較的当てやすくなるはずだ。なお、発射時の消費ENが非常に多いため、エネルギー残量に留意したい。

◀とくにデュアルプラズマライフルは一気に大量のENを消費するので、CHARGING状態にならないように注意。

WR20PL-OGRE プラズマライフル | BUY 120000 SELL 108000 左 格

総火力	連射性能	熱量性能

ロックオンは遅いが単発の威力は高い
一撃の攻撃力を追及したEN兵器。ロックオンするまでの時間は長いが、この攻撃力の武器を「遠距離」ではなく「特殊」サイトで撃てるというのは大きな利点だ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	1155	装弾数	16	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	656	命中時熱量	7416	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	610	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	6909		
攻撃力	2520	発射間隔	81	同時発射数	—		

WH06PL-ORC プラズマライフル | BUY 42000 SELL 37800 左 格

総火力	連射性能	熱量性能

最高威力の格納可能武器
格納できる射撃武器では最高の攻撃力を持つ。装弾数は5とかなり厳しいが、しっかり狙ってチャンスをものにできれば重量以上の働きを実感できるはずだ。

項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
重量	376	装弾数	5	弾単価	—	連続発射数	—
消費EN	315	命中時熱量	11790	マガジン装弾数	—	分裂数	—
武装タイプ	EN	射程距離	420	マガジン再装填時間	—		
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	5460		
攻撃力	1988	発射間隔	91	同時発射数	—		

WH12PL-ETTIN　デュアルプラズマライフル　BUY 96000　SELL 86400　左 格

総火力	連射性能	熱量性能

攻撃回数は少ないが絶大な威力
攻撃回数7という、短期決戦仕様の極みともいうべきパーツ。テストACなら6発で撃破できるほど攻撃力が高い。撃ちきったら残った武器で一気に仕留めよう。

重量	1532	装弾数	14	弾単価	―	連続発射数	―
消費EN	912	命中時熱量	5679	マガジン装弾数	―	分裂数	―
武装タイプ	EN	射程距離	460	マガジン再装填時間	―	―	
サイトタイプ	特殊	最大ロック数	1	発射時消費EN	7690	―	
攻撃力	2140	発射間隔	116	同時発射数	2	―	

射突型ブレード｜攻撃力はケタ違いだが……

圧倒的な攻撃力とケタ違いの命中時熱量を持つ強力な武器。防御性能の低いACなら3～5発ほど攻撃を当てれば倒せてしまうが、敵と密着していないと当たらないという致命的な欠点がある。常に動き回っている戦闘では当てられるチャンスがほとんどないため、上級者でも使いにくい、超上級者向けの武器といえる。

評価グラフの内容

攻撃性能	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と攻撃可能回数が優れている
重量効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高く、扱いやすいパーツとなっている
コスト効率	1回の攻撃に対するコストの安さを表す。評価が高いほど攻撃にかかるコストが少ない

ENMA　射突型ブレード　BUY 42300　SELL 38070　左 格

攻撃性能	重量効率	コスト効率

高威力だが当てにくい射突型ブレード
攻撃力3100は脅威だが、実際に命中すると複数回ヒットが多いため攻撃力はさらにアップする。とはいえ、結局のところ当たらなければ無意味ということになる。

重量	376	攻撃力	3100	攻撃時発熱量	3625	ブレード範囲	5
消費EN	24	攻撃可能回数	10	命中時熱量	12195	弾単価	415

NIOH　射突型ブレード　BUY 44400　SELL 39960　左 格

攻撃性能	重量効率	コスト効率

密着して当てれば強烈なダメージ
攻撃力4500で複数回ヒットが炸裂した場合、一撃で5000くらいのダメージは軽く出る。そう考えると、4回という攻撃回数は決して不当ではない……のかも。

重量	335	攻撃力	4500	攻撃時発熱量	7250	ブレード範囲	7
消費EN	8	攻撃可能回数	4	命中時熱量	14670	弾単価	500

マシンガンのばらけ具合を検証

ここではそれぞれのマシンガンで、ばらけ具合がどのくらい変わるのかを検証してみた。動かない相手に距離240からマシンガンを撃って命中率を測定したところ、最も高かったのはWR02M-PIXIEの48%。続いてCR-WR69M、WR07M-PIXIE3、CR-WH79M2の順となり、最も低かったのはWR04M-PIXIE2の16%であった。また、左腕ではWH05M-SYLPHの25%が最も高く、最も低かった命中率はCR-WL74Mの8%と、マシンガンによってかなり差が出ることが判明したのだ。

◀ちなみに、標的との距離を140にしてみると、すべてのマシンガンの命中率が2倍以上になった。

左腕装備には通常の武器だけでなくシールドといった防御専用の装備があるのが特徴だ。なお、右腕装備と同名同性能の武器については右腕装備を参照してほしい。

補助的な要素が強い武器が多い

左腕装備は、右腕装備の補助とするのが基本的な使い方だ。右腕装備の装弾数が少なければ左腕に装弾数の多い武器を装備するなど、右腕装備とのバランスを考えて装備を選択するといい。なお、格が点灯しているものは、ハンガー機能搭載のコアに格納可能なパーツであることを示している。

◀火力重視なら2丁拳銃がオススメ。サイトが小さくならないように、並列処理能力が高いFCSを装備だ。

◀左腕にサイトタイプが「遠距離」の武器を装備すると、右腕に装備している武器のサイトが小さくなる。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
重量	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる
攻撃力	弾1発もしくはレーザーブレード1撃あたりの攻撃力を表す
攻撃時発熱量	レーザーブレードで攻撃したとき、自機に発生する熱量を表す
命中時熱量	弾もしくはレーザーブレードが命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
ブレード範囲	レーザーブレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が広い
攻撃時消費EN	弾もしくはレーザーブレードで攻撃したときに消費するENを表す
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
サイトタイプ	標的を捕捉できる範囲を表す。標準、広角、遠距離、特殊、ロックオン不可(－で表示)の5種類がある
装弾数	搭載している弾の総数を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
最大ロック数	同時にロックオンできる最大数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い
弾単価	弾1発あたりの価格を表す
マガジン装弾数	マガジンに搭載されている弾数を表す
マガジン再装填時間	マガジンを再装填するのに必要な時間を表す。値が小さいほど再装填にかかる時間が短い
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
同時発射数	1回の攻撃で、同時に発射される弾の数を表す
分裂数	発射した弾が分裂したときの個数を表す
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
有効範囲	シールドの効果を発揮できる有効範囲を表す
断熱性能	被弾時の熱量を遮断する性能値を表す。この値が大きいほど被弾時の機体温度上昇を抑えられる
発動時消費EN	発動時に消費するENを表す

レーザーブレード | 回数は無限だが上級者向けの武器

ブレードは踏み込みながら相手を斬る接近戦向きの武器だ。攻撃回数が無限なのが魅力だが、動く敵には当てづらいため上級者向けの武器といえる。ミッションでは動きの遅い敵を攻撃するのに向いているが、対AC戦の場合は銃器のほうが敵を攻撃しやすいだろう。ちなみに、エネルギー波のみを出すレーザーブレードもある。

評価グラフの内容

攻撃性能	ブレードの総合的な攻撃力を表している。評価が高いほど攻撃力と命中時熱量が優れる
命中性能	攻撃できる範囲を表す。評価が高いほどブレード範囲と射程距離が優れている
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-WL69LB — レーザーブレード | BUY − SELL − 格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

最も軽い初期型ブレード
数ある武器のなかでも最軽量のため、保険としての装備として最適。数値上の攻撃力こそ低いが命中時は複数ヒットすることが多いため、ダメージはなかなかだ。

重量	122	攻撃力	641	命中時熱量	2402	攻撃時消費EN	3690
消費EN	85	攻撃時発熱量	895	ブレード範囲	8		—

WL01LB-ELF — レーザーブレード | BUY 29000 SELL 26100 格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

CR-WL69LBより範囲、攻撃力が強化
軽量だがブレード範囲が広く、攻撃力もCR-WL69LBより高い。ブレードからエネルギー波が3発発射されるという特性があるが、狙っては当てにくい。

重量	188	攻撃力	795	命中時熱量	2978	攻撃時消費EN	3240
消費EN	102	攻撃時発熱量	612	ブレード範囲	9		—

CR-WL79LB2 — レーザーブレード | BUY 38000 SELL 34200 格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

バランスのとれた軽量ブレード
軽量なブレードのなかでは攻撃力が高いのが特長。ブレード範囲をはじめとした能力に欠点がなく、リロードも通常レベルなので安定した効果が期待できる。

重量	225	攻撃力	1016	命中時熱量	3808	攻撃時消費EN	4752
消費EN	111	攻撃時発熱量	1004	ブレード範囲	8		—

CR-WL88LB3 — レーザーブレード | BUY 43000 SELL 38700 格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

範囲は狭いがブレード中最高の攻撃力
攻撃力は高いがブレード範囲が狭く、軽量ブレードよりわずかだがリロードが遅い。エネルギー波は命中すると爆風を発生させるが、それによるダメージはない。

重量	386	攻撃力	1886	命中時熱量	7064	攻撃時消費EN	6426
消費EN	128	攻撃時発熱量	1148	ブレード範囲	5		—

WL14LB-ELF2 — レーザーブレード | BUY 54000 SELL 48600 格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

非常に当てやすく扱いやすい
ブレード範囲が広く、ブレード追尾と合わせると非常に当てやすい。一撃のダメージに過剰な期待はできないものの、当てることが第一の堅実派にはオススメだ。

重量	154	攻撃力	836	命中時熱量	3132	攻撃時消費EN	4176
消費EN	57	攻撃時発熱量	981	ブレード範囲	14		—

FUHJIN　レーザーブレード　BUY 50000　SELL 45000　格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

エネルギー波を放つ特殊ブレード
エネルギー波のみを発生させる特殊ブレードの基本型。一部の射撃武器よりも射程が長いことを生かし、中距離くらいから小ジャンプ移動の合間に出しておくと有効だ。

重量	250	攻撃力	1246	命中時熱量	4668	攻撃時消費EN	4240
消費EN	244	攻撃時発熱量	1423	射程距離	520	—	

RAIJIN　レーザーブレード　BUY 70000　SELL 63000　格

攻撃性能
命中性能
消費EN効率

攻撃力は高いが射程が短い
攻撃力重視の特殊ブレード。射程はあまり長くないので、通常のブレードと同じように使っていこう。今作ではブレードが追尾してくれるので、多少は当たりやすい。

重量	283	攻撃力	1664	命中時熱量	6204	攻撃時消費EN	6410
消費EN	276	攻撃時発熱量	1815	射程距離	280	—	

左腕銃　右腕装備のサイトに影響がある

左腕に装備できる銃器は右腕装備とほぼ同等の性能を持っているのが特徴だ。ちなみに、左右に銃器を装備している場合は、サイトの大きさが両方の武器のサイトを足して2で割ったぐらいの大きさになる。そのため左腕装備のサイトが小さいと、右腕装備サイトが通常より小さくなってしまうことがあるのだ。

評価グラフの内容

項目	内容
総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数が優れている
連射性能	連射の速さを表す。評価が高いほど発射間隔やマガジン再装填時間が優れている
熱量性能	敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高いほど、熱暴走させやすくなる

WL02R-SPECTER　ライフル　BUY 25000　SELL 22500　格

総火力
連射性能
熱量性能

標準的性能の左腕専用ライフル
ライフルとしては攻撃力が高いものの、装弾数や発射間隔はいまひとつ。正面からの撃ち合いでは分が悪いので、サイトの広さを生かした戦術で攻めていこう。

重量	553	命中時熱量	1805	マガジン再装填時間	—
消費EN	95	射程距離	450	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	標準	発射間隔	42	分裂数	—
攻撃力	303	弾単価	30	—	
装弾数	100	マガジン装弾数	—	—	

HITEN　アサルトライフル　BUY 52700　SELL 47430　格

総火力
連射性能
熱量性能

左腕専用のアサルトライフル
発射間隔は短いが攻撃力が低いため、大ダメージは期待できない。さらに装弾数が少ないわりに重量があるので、扱いが難しいパーツといえるだろう。

重量	612	命中時熱量	1440	マガジン再装填時間	77
消費EN	77	射程距離	410	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	標準	発射間隔	20	分裂数	—
攻撃力	218	弾単価	33	—	
装弾数	120	マガジン装弾数	8	—	

WL05RS-GOLEM

スナイパーライフル | BUY 50000 SELL 45000 格

総火力
連射性能
熱量性能

バランスのとれたスナイパーライフル
軽量でありながら攻撃力や装弾数は申し分ない高性能パーツ。サイトタイプが遠距離のため、ほかの装備のロックオンサイトを狭めてしまうのが唯一の欠点だ。

重量	498	命中時熱量	3334	マガジン再装填時間	—
消費EN	195	射程距離	900	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	遠距離	発射間隔	68	分裂数	—
攻撃力	820	弾単価	66	—	
装弾数	32	マガジン装弾数	—	—	

CR-WL85RS

スナイパーライフル | BUY 55700 SELL 50130 格

総火力
連射性能
熱量性能

装弾数には不安があるが軽量
WL05RS-GOLEMよりも軽量なスナイパーライフル。装弾数は少ないが、削り用としてなら十分な攻撃能力を持つので、ほかの武器との併用を前提に使っていこう。

重量	375	命中時熱量	3582	マガジン再装填時間	—
消費EN	106	射程距離	765	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	遠距離	発射間隔	57	分裂数	—
攻撃力	728	弾単価	72	—	
装弾数	27	マガジン装弾数	—	—	

CR-WL74M

マシンガン | BUY 52500 SELL 47250 格

総火力
連射性能
熱量性能

高い攻撃力を持つマシンガン
攻撃力と装弾数のバランスがよく扱いやすい。再装填時間は70と長いが、装填中は別の武器を撃てばいいので、これは欠点とはいえないだろう。

重量	404	命中時熱量	1070	マガジン再装填時間	70
消費EN	55	射程距離	305	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	広角	発射間隔	6	分裂数	—
攻撃力	162	弾単価	27	—	
装弾数	150	マガジン装弾数	20	—	

WL06M-FAIRY

マシンガン | BUY 15000 SELL 13500 格

総火力
連射性能
熱量性能

高速連射が可能なマシンガン
発射間隔と再装填時間が短く、連続攻撃向きなマシンガン。総火力は低めだが、右腕にも連続攻撃向きの武器を装備し、近距離での短期決戦に使っていこう。

重量	339	命中時熱量	281	マガジン再装填時間	28
消費EN	48	射程距離	287	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	広角	発射間隔	4	分裂数	—
攻撃力	77	弾単価	14	—	
装弾数	220	マガジン装弾数	20	—	

WH05M-SYLPH

マシンガン | BUY 65000　SELL 58500　格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

携帯性が高い小型マシンガン

ほかのマシンガンより攻撃力は低いが、装弾数が多く重量が軽い。ハンガーユニットに搭載可能なので、本命の武器を撃ちきったあとに使うのがオススメだ。

重量	259	命中時熱量	954	マガジン再装填時間	45
消費EN	128	射程距離	250	発射時消費EN	―
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	―
サイトタイプ	広角	発射間隔	6	分裂数	―
攻撃力	154	弾単価	30	―	
装弾数	180	マガジン装弾数	16	―	

WL07H-MIST

ハンドガン | BUY 35500　SELL 31950　格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

攻撃力重視の左腕専用ハンドガン

軽量のわりに攻撃力が高いというのが特長のハンドガン。装弾数が少なく攻撃が長続きしないので、十分な火力を確保できていない場合は装備を見送ろう。

重量	204	命中時熱量	2980	マガジン再装填時間	―
消費EN	44	射程距離	220	発射時消費EN	―
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	―
サイトタイプ	広角	発射間隔	35	分裂数	―
攻撃力	315	弾単価	40	―	
装弾数	60	マガジン装弾数	―	―	

WL10H-MIST2

ハンドガン | BUY 41000　SELL 36900　格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

連射できるが再装填時間が長い

発射間隔の短さとマガジン装弾数の多さが特長だが、再装填時間が長いため連続攻撃は難しい。そのため、一撃離脱するか、ほかの武器で時間を稼ぐ必要がある。

重量	174	命中時熱量	2331	マガジン再装填時間	140
消費EN	119	射程距離	232	発射時消費EN	―
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	―
サイトタイプ	特殊	発射間隔	20	分裂数	―
攻撃力	217	弾単価	30	―	
装弾数	72	マガジン装弾数	12	―	

CR-WL95B

バズーカ | BUY 43300　SELL 38970　格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

威力はあるが重量と装弾数が厳しい

右腕装備のCR-WR76Bより重量があるうえ、装弾数も10少ない。それでもなおこのパーツを装備するなら、命中時の反動を利用し、ほかの武器を当てていこう。

重量	855	命中時熱量	5868	マガジン再装填時間	―
消費EN	76	射程距離	364	発射時消費EN	―
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	―
サイトタイプ	特殊	発射間隔	102	分裂数	―
攻撃力	1400	弾単価	250	―	
装弾数	20	マガジン装弾数	―	―	

WL11B-TROLL

拡散バズーカ | BUY 61000 | SELL 54900 | 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

分裂させないと威力は1発分
発射後、距離330程度まで進まないと分裂しない。だが分裂前に当てると攻撃力は1発分の560。使いどころに苦しむというのが正直なところだ。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	770	命中時熱量	3502	マガジン再装填時間	—
消費EN	95	射程距離	342	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	特殊	発射間隔	90	分裂数	1→3
攻撃力	560	弾単価	380	—	
装弾数	20	マガジン装弾数	—	—	

CR-WL85S

ショットガン | BUY 34000 | SELL 30600 | 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

3発まで連射が利く
3連射できる特殊なショットガン。ただし攻撃力は低いので、手数で攻める必要が出てくる。同時発射数が少なく総火力は低いので、ほかの武器と併用しよう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	505	命中時熱量	529	マガジン再装填時間	110
消費EN	72	射程距離	365	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	6
サイトタイプ	標準	発射間隔	38	分裂数	—
攻撃力	129	弾単価	110	—	
装弾数	72	マガジン装弾数	3	—	

CR-WL88S2

ショットガン | BUY 59100 | SELL 53190 | 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

軽量だが高性能のショットガン
右腕装備のCR-WR84Sよりずいぶん軽いが、攻撃性能は大差ない。この武器だけでもダメージを見込めるが、ほかの武器と連係すれば一気に攻め切れる。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	325	命中時熱量	734	マガジン再装填時間	120
消費EN	95	射程距離	380	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	8
サイトタイプ	標準	発射間隔	35	分裂数	—
攻撃力	188	弾単価	135	—	
装弾数	56	マガジン装弾数	2	—	

NICHIRIN

火炎放射器 | BUY 54200 | SELL 48780 | 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

左腕に装備できる火炎放射器
右腕装備にあるGACHIRINと同等品。重量は増加しているものの、命中時の熱量がさらに増大している。装弾数が少ないので、接近して確実に当てていこう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	707	命中時熱量	3173	マガジン再装填時間	—
消費EN	427	射程距離	96	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	—	同時発射数	—
サイトタイプ	—	発射間隔	3	分裂数	—
攻撃力	21	弾単価	12	—	
装弾数	450	マガジン装弾数	—	—	

CR-WL79HNM ハンドミサイル | BUY 35000 SELL 31500 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

ロックオン不要で自由な撃ち方ができる
ミサイルだがロックオンせずに撃つことが可能で、上を向いて撃てば垂直タイプになるなど、ユニークな使い方ができる。連動ミサイルは発動しないことに注意。

重量	453	命中時熱量	4064	マガジン再装填時間	—
消費EN	373	射程距離	460	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	標準	発射間隔	60	分裂数	—
攻撃力	765	弾単価	220		—
装弾数	24	マガジン装弾数	—		—

CR-WL95G グレネードライフル | BUY 43500 SELL 39150 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

軽量で高威力のグレネードライフル
軽量武器としては、攻撃力をはじめとして優れた性能を持つ。サイトタイプが遠距離のため当てにくいが、ほかの装備のサイトが大きければ解消できる。

重量	472	命中時熱量	6440	マガジン再装填時間	—
消費EN	202	射程距離	590	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	遠距離	発射間隔	90	分裂数	—
攻撃力	1016	弾単価	252		—
装弾数	24	マガジン装弾数	—		—

CR-WL88HNR ハンドロケット | BUY 40000 SELL 36000 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

装弾数が少ないハンドロケット
装弾数が24発。右腕装備のCR-WR84HNRが50発であることを考えると、さすがに少なすぎる。全身ロケットで固める、ということでもなければ装備は見送りたい。

重量	458	命中時熱量	6674	マガジン再装填時間	135
消費EN	65	射程距離	610	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	—	同時発射数	—
サイトタイプ	—	発射間隔	28	分裂数	—
攻撃力	1470	弾単価	170		—
装弾数	24	マガジン装弾数	2		—

CR-WL95HNNR ハンドナパームロケット | BUY 57000 SELL 51300 格

総火力 / 連射性能 / 熱量性能

高い熱量で発火させるナパームロケット
命中すると発火するが、ダメージには期待できない。敵機の冷却性能によってはまったく熱暴走させられないこともあるので、相手を選ぶ必要がある。

重量	605	命中時熱量	8397	マガジン再装填時間	—
消費EN	312	射程距離	425	発射時消費EN	—
武装タイプ	実弾	最大ロック数	—	同時発射数	—
サイトタイプ	—	発射間隔	75	分裂数	—
攻撃力	168	弾単価	205		—
装弾数	30	マガジン装弾数	—		—

WL08PU-ARGOS — パルスライフル | BUY 60000 SELL 54000

総火力
連射性能
熱量性能

軽量で扱いやすくサポート向き
軽量にして攻撃力と装弾数のバランスがいいのが特長。しかし、格納ができないため、奥の手としては使えない。サポート用の武器として装備しよう。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	242	命中時熱量	2840	マガジン再装填時間	—
消費EN	299	射程距離	507	発射時消費EN	1370
武装タイプ	EN	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	特殊	発射間隔	40	分裂数	—
攻撃力	383	弾単価	—		—
装弾数	60	マガジン装弾数	—		—

WL12PU-ARGOS2 — パルスライフル | BUY 48000 SELL 43200 格

総火力
連射性能
熱量性能

格納可能の左腕専用パルスライフル
重量はかさむが攻撃力は高く、装弾数48ならハンガーに格納しての奥の手としても使っていける。なお、弾速は速くないため、接近して当てていくこと。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	408	命中時熱量	3338	マガジン再装填時間	—
消費EN	246	射程距離	402	発射時消費EN	1621
武装タイプ	EN	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	特殊	発射間隔	44	分裂数	—
攻撃力	464	弾単価	—		—
装弾数	48	マガジン装弾数	—		—

WL13L-GORGON — レーザーライフル | BUY 51000 SELL 45900

総火力
連射性能
熱量性能

扱いやすいオススメパーツ
攻撃力740、装弾数48とバランスがよく、扱いやすいレーザーライフル。消費ENが308と低めで、ACにかかる負担が小さいというのもポイントだ。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	635	命中時熱量	5391	マガジン再装填時間	—
消費EN	308	射程距離	717	発射時消費EN	1920
武装タイプ	EN	最大ロック数	1	同時発射数	—
サイトタイプ	特殊	発射間隔	67	分裂数	—
攻撃力	740	弾単価	—		—
装弾数	48	マガジン装弾数	—		—

WL15L-GRIFFON — デュアルレーザーライフル | BUY 61000 SELL 54900

軽量のデュアルレーザーライフル
2発同時に発射するため、20回しか攻撃できないが、重量を考えると戦闘能力は申し分ない。早々に撃ち切り、ハンガーから別のEN兵器を取り出す戦術がオススメ。

項目	値	項目	値	項目	値
重量	408	命中時熱量	3474	マガジン再装填時間	—
消費EN	522	射程距離	570	発射時消費EN	1714
武装タイプ	EN	最大ロック数	1	同時発射数	2
サイトタイプ	特殊	発射間隔	58	分裂数	—
攻撃力	475	弾単価	—		—
装弾数	40	マガジン装弾数	—		—

サンプルAC番外編

VR ARENA用サンプルAC紹介

「VR ARENA」を攻略する際に使用したサンプルACを紹介する。1機目は軽いパーツでACを構成し、「Tune」で重量を極力削減した軽量型のAC。メインウェポンは武器腕ミサイルのWA03-TAURUSで、発射タイプを高誘導型に切り替えて連動ミサイルとセットで使うのが基本戦法だ。ミサイルが通用しない敵に対しては、腕を変えてWR01R-SHADOWなどを装備させよう。

2機目は重量型のAC。実弾防御が高いパーツでACを構成し、EN防御の低さは「Tune」で補っている。敵の攻撃を耐え、受けた以上のダメージを反撃で与えるのが基本戦法だ。「VR ARENA」に挑戦するときは、このサンプルACを参考にしてACを組んでみてほしい。

◀軽量型は、機動力を生かして相手との距離をとり、武器腕ミサイルを当てていく。

▶重量型は、発射時消費ENが多い武器を搭載しているので、残りENには常に気を配ろう。

軽量型サンプルACデータ

主要パラメータ	
AP	7911
EN供給	5063
ブースト最大速度	463
冷却性能	14077
実弾:EN防御	1555:1466

	パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
外部&内部パーツ	頭部	H11-QUEEN	重量(2)、冷却性能(8)	096
	コア	C01-GAEA	重量(9)、冷却性能(1)	098
	腕部	WA03-TAURUS	—	108
	脚部	LH07-DINGO2	冷却性能(2)、積載量(8)	113
	ブースタ	B03-VULTURE2	出力(5)、発熱量(5)	125
	FCS	MONJU	—	129
	ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
	ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133

	パーツ	名称	カテゴリ	ページ
武装	インサイド	—	—	—
	エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
	右肩装備	WB01M-NYMPHE	小型ミサイル	146
	左肩装備	—	—	—
	右腕装備	—	—	—
	左腕装備	—	—	—
	右格納装備	—	—	—
	左格納装備	—	—	—

オプショナルパーツ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ
	001-AMINO	186	CR-069ES	186	CR-069SS	186
	CR-071EC	186	CR-075LA	186	CR-079L+	187
	CR-086R+	187	MARISHI	186	—	—

重量型サンプルACデータ

主要パラメータ	
AP	9576
EN供給	4457
ブースト最大速度	133
冷却性能	12813
実弾:EN防御	2306:1806

	パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
外部&内部パーツ	頭部	YH06-LADYB	EN防御(10)	095
	コア	C05-SELENA	EN防御(10)	101
	腕部	A03-GIBBON	冷却性能(10)	103
	脚部	CR-LT81A2	EN防御(10)	122
	ブースタ	—	—	—
	FCS	CR-F91DSN	—	129
	ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
	ラジエータ	R03-LINDEN	消費EN(10)	133

	パーツ	名称	カテゴリ	ページ
武装	インサイド	I01M-URCHIN	地雷	135
	エクステンション	E07AM-MORAY	迎撃装置	142
	右肩装備	WB09PU-LAMIA	パルスキャノン	155
	左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
	右腕装備	WR09HL-SPIRIT	高出力レーザーライフル	173
	左腕装備	CR-WH79M2	マシンガン	165
	右格納装備	—	—	—
	左格納装備	—	—	—

オプショナルパーツ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ	パーツ名	ページ
	001-AMINO	186	CR-069ES	186	CR-071EC	186
	CR-079L+	187	004-GOLGI	187	005-HISTON	187
	—	—	—	—	—	—

シールド　EN防御と実弾防御の使い分けが必要

前方からの攻撃から身を守れるシールドは、通常シールドとENシールドの2種類がある。通常シールドはボタンを押して構えるだけで効果が発動するが、ENシールドは使用中にエネルギーを消費しつづけるので、EN残量には注意しよう。また、通常シールドは実弾防御、ENシールドはEN防御のみが高くなっている。

評価グラフの内容

防御性能	総合的な防御性能を表している。評価が高いほど防御性能と有効範囲が優れている
重量効率	重量に対して防御が高いほど評価が高くなり、優れたシールドといえる
消費EN効率	重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる

◀エクステンションの追加装甲と合わせて使えば、前方と側面からの攻撃に対しての防御が万全になる。

◀ENシールドは、ACのEN供給が発動時消費ENを上回れば、使用してもエネルギーを消費しなくなる。

CR-WL74ES　ENシールド　BUY 15500　SELL 13950　格

評価：防御性能／重量効率／消費EN効率

最軽量で発動時消費ENが少ない

最軽量のENシールドだけに、得られる防御力は高くない。しかし、動きながら使っても気にならないほどの発動時消費ENの低さは魅力だ。

重量	133	実弾防御	21	有効範囲	72	発動時消費EN	697
消費EN	17	EN防御	150	断熱性能	1723		―

CR-WL85ES2　ENシールド　BUY 18400　SELL 16560　格

評価：防御性能／重量効率／消費EN効率

断熱性能が大幅に増加した

防御効果は高くないが、CR-WL74ESより断熱性能がアップしている点に注目。もちろん、この発動時消費ENならば、たとえ四脚であっても移動しながら使える。

重量	180	実弾防御	18	有効範囲	72	発動時消費EN	889
消費EN	45	EN防御	190	断熱性能	2564		―

WL04ES-GIGAS　ENシールド　BUY 30000　SELL 27000　格

評価：防御性能／重量効率／消費EN効率

有効範囲の広さが特長

CR-WL85ES2より重量と発動時消費ENは増大したが、有効範囲が広く使いやすい。しっかりとした防御効果を得たいのなら、このパーツの装備をオススメする。

重量	224	実弾防御	50	有効範囲	93	発動時消費EN	1192
消費EN	62	EN防御	205	断熱性能	3554		―

BONTEN　ENシールド　BUY 55000　SELL 49500　格

評価：防御性能／重量効率／消費EN効率

高いEN防御を誇るが有効範囲は狭い

攻撃力が高い傾向にあるEN兵器に対して、かなりの防御性能を持つ。しかし有効範囲が狭く、攻撃が来る方向へしっかり向かないと効果が得られないこともある。

重量	350	実弾防御	65	有効範囲	68	発動時消費EN	1399
消費EN	118	EN防御	410	断熱性能	3865		―

WL09ES-GIGAS2

ENシールド | BUY 55000 SELL 49500 格

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

有効範囲と断熱性能が魅力
最高の有効範囲と断熱性能を持つパーツ。消費ENは高いが、逆脚や一部のタンクに組み込めば、シールドを展開しながら移動できるACを組みやすい。

重量	277	実弾防御	85	有効範囲	98	発動時消費EN	1509
消費EN	95	EN防御	315	断熱性能	5364		—

KATEN

シールド | BUY 15000 SELL 13500 格

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

ENを消費しない実弾防御シールド
実弾攻撃に強く、なにより使用してもENが減らない点が強み。戦闘開始直後から構えておこう。なお、見た目よりも有効範囲が狭いので過信は禁物だ。

重量	336	実弾防御	110	有効範囲	72	発動時消費EN	—
消費EN	6	EN防御	8	断熱性能	860		—

SUITEN

シールド | BUY 44000 SELL 39600 格

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

有効範囲が広く扱いやすい
対実弾シールドでは最高の有効範囲と断熱性能を持つ決定版。高性能なので、右腕や肩部の武器、EOで片がつく戦闘では装備して出撃しておきたい。

重量	415	実弾防御	185	有効範囲	90	発動時消費EN	—
消費EN	10	EN防御	35	断熱性能	1515		—

JITEN

シールド | BUY 28000 SELL 25200 格

防御性能 / 重量効率 / 消費EN効率

実弾防御は最高だが重い
見どころは、実弾に対する防御能力が全シールドでもトップという点。ただしそれ以外の能力は平凡で、重量もある。積載量にゆとりのある場合に装備を検討しよう。

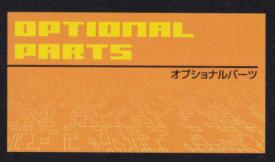
重量	593	実弾防御	220	有効範囲	84	発動時消費EN	—
消費EN	8	EN防御	12	断熱性能	1036		—

状況によって変化するブレードのダメージ

レーザーブレードは腕部、脚部の組み合わせによって斬り方が変化するが、それ以外にも与えるダメージが異なる。少し離れていると1回しか当たらないのだが、密着していれば二脚、逆脚、フロートでは2回、四脚では3回、タンクだと4回ヒットするのだ。この際、ブレードは空中で当てればダメージが1.5倍になるので、タンクで密着して空中で当てると、4回ヒットしたときの攻撃力は、元の攻撃力の約6倍となる。また、レーザーブレードや射突型ブレードの攻撃力は、腕部の「ブレード適性」によっても変わるため、ブレードを使うなら腕部パーツにも気を配ろう。ちなみに、エネルギー波は状況や腕部、脚部が変わっても攻撃力は固定だ。

◀タンクならば射突型ブレード以上のダメージも夢ではない。ただし命中させるのは非常に困難だ。

◀ブレードは空中で当てるのが一番だが、地上で使う場合はエネルギー波も同時に当てていきたい。

OPTIONAL PARTS
オプショナルパーツ

コアのスロットに取り付け、ACの基本性能を底上げするのがオプショナルパーツ。搭載できる数はコアによって異なるが、装備することによるデメリットがないのが魅力だ。

防御系パーツは必ず装備しておこう

オプショナルパーツはコアに取り付けるパーツなのだが、いくつ付けられるかはコアのスロット数による。各オプショナルパーツごとに設定されている「必要スロット数」の合計がコアのスロット数を超えるまで、いくつでも装備できるというわけだ。組み合わせしだいでさまざまな効果を得ることができるため、選択に迷うところだが、どの機体でも001-AMINOやCR-069ESといった防御系のパーツは必ず装備しておきたい。ちなみに、オプショナルパーツを装備できるスロット数は、軽量型のコアが多く、重量型のコアは少ない傾向にある。

パラメータの解説

パラメータ名	解説
必要スロット数	装備時に使用するコアパーツのスロット数を表す

001-AMINO

BUY 25000 | SELL 22500

必要スロット数 2

装備するとACの実弾防御が高くなる。必要スロット数が2と少ないわりには効果が非常に高いので、どのACでも必ず装備させておきたいパーツだ。ちなみに、上昇値はACの実弾防御の10%分となっている。

CR-069ES

BUY 28000 | SELL 25200

必要スロット数 1

ACのEN防御の10%分、EN防御がアップする。同じような防御パーツの実弾対策の001-AMINOとは違って必要スロット数が1と少ないのが特長だ。敵がEN兵器を使用してくる場合は必須の装備といえる。

CR-069SS

BUY 40000 | SELL 36000

必要スロット数 3

被弾時の安定性能を強化する。必要スロット数が3と少し多いが、被弾時の安定性能が低い傾向にある軽量二脚やフロートのACに装備すると役立つ。重量二脚や逆脚、タンクといった脚部には必要ない。

CR-071EC

BUY 30000 | SELL 27000

必要スロット数 4

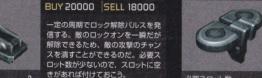
ジェネレータのコンデンサ容量を増設する。必要スロット数は多いが効果は高いので、ブースト持続時間を延ばしたい場合などに装備してENの最大値を高めよう。ちなみに、上昇値は一律で8000となっている。

KISSYOH

BUY 20000 | SELL 18000

必要スロット数 2

一定の周期でロック解除パルスを発信する。敵のロックオンを一瞬だが解除できるため、敵の攻撃のチャンスを潰すことができるのだ。必要スロット数が少ないので、スロットに空きがあれば付けておこう。

CR-075LA

BUY 26000 | SELL 23400

必要スロット数 2

ミサイルのロックオン時間を短縮する。武器がミサイル中心のACに有効で、とくに機動性の高い敵を素早くロックオンしたいときや、ミサイルロックタイムが長いFCSを使っているときに装備すると効果が高い。

CR-079L＋

BUY 27000 | SELL 24300

ロックオンサイトを拡大する。必要スロット数が3と少し多いものの、サイトが「遠距離」や「特殊」になっている武器と合わせて使うと効果的だ。スロット数に余裕があれば、どのようなACでも装備させておきたい。

必要スロット数 3

CR-083ES＋

BUY 38000 | SELL 34200

ENシールドの防御範囲を拡大するパーツ。必要スロット数が1と少なく、手軽に装備できるのが魅力だ。ハンガーユニットに格納できるENシールドは有効範囲が小さいので、これを装備する際は装備したい。

必要スロット数 1

004-GOLGI

BUY 45000 | SELL 40500

必要スロット数が3と少々多いが、装備しているすべてのEN兵器の攻撃力を強化する。腕装備のEN兵器だけでなく、EN系のEOにも対応しているため、EN兵器で装備を固めるときは必須だ。

必要スロット数 3

006-PHAGE

BUY 45000 | SELL 40500

EN兵器発射時の消費ENを軽減する。EN兵器とEN系EOを同時に使うといった状況では、かなりの効果を発揮する。EN武器の再装填時間を短縮できる005-HISTONと合わせて使うと効果的だ。

必要スロット数 4

CR-086R＋

BUY 32000 | SELL 28800

レーダーの表示範囲を拡大する。必要スロット数が1なので、レーダー機能の性能が低い頭部パーツを装備しているときに使ってみるといい。ただし、頭部のレーダーや肩部レーダーの性能が十分な場合は必要ない。

必要スロット数 1

CR-094ESS

BUY 25000 | SELL 22500

ENシールドの消費ENを軽減する。エクステンションの追加装甲に対しても有効で、目に見えて効果があるのでオススメだ。EN供給が高い機体で使用すれば、ENシールドを使用しても消費ENが気にならない。

必要スロット数 1

002-ORGANELLE

BUY 31000 | SELL 27900

脚部のブレーキ性能を強化し、ACが停止したときの慣性を軽減してくれる。急停止しても横滑りしなくなるので、切り返しが素早く行えるようになり、攻撃を回避したりフェイントをかけやすくなる。

必要スロット数 2

007-PRIMER

BUY 74000 | SELL 66600

レーザーブレードの攻撃力を強化する。必要スロット数が3と多く、レーザーブレードの使用ひん度を考えると、使用する機会は少ないといえる。レーザーブレードを多用するミッションであれば使う価値は十分にある。

必要スロット数 3

005-HISTON

BUY 52000 | SELL 46800

EN兵器の再装填時間を短縮する。EN兵器を連発できるようになるが、連発するとEN回復が追いつかなくなる場合もある。そのようなときは、EN兵器発射時の消費ENを軽減する006-PHAGEと併用しよう。

必要スロット数 2

008-RIBOSE

BUY 15000 | SELL 13500

レーダーにミサイル表示機能を追加する。必要スロット数が1なので、気軽に装備できるのがうれしい。頭部か肩部のレーダーにミサイル表示機能がない場合に使ってみよう。すでに搭載されている場合は必要ない。

必要スロット数 1

MARISHI

BUY 30000 | SELL 27000

ACの冷却性能を強化する。上昇する値はわずかだが、装備すればブースト使用時や被弾したときの発熱を抑えられるので効果は高い。とくに、発熱量の高いジェネレータやブースタを装備しているときにオススメ。

必要スロット数 2

INDEX

パーツ別索引

頭部パーツ

コアパーツ

腕部パーツ

脚部パーツ

ブースタ

FCS(火器管制装置)

ジェネレータ

ラジエータ

インサイド

エクステンション

肩装備

右腕装備

左腕装備

オプショナルパーツ

ARMORED CORE LAST RAVEN THE MASTER GUIDE

アーマード・コア ラストレイヴン
ザ・マスターガイド

PRODUCERS 電撃PlayStation編集部（倉西 誠一／松本 剛）

DIRECTORS 電撃PlayStation編集部（渡辺 匡志／片井 美樹雄）

COORDINATOR 電撃PlayStation編集部（古川 朋久）

EDITORS & WRITERS 株式会社キュービスト（Q-BIST）
菅野 玲／関口 大和／海澤 貴仁／平山 貴士／真鍋 祐／長島 一芳／矢島 正貴
田中 喜生／鴻池 俊介
醍醐 祐輝

COVER DESIGNER K Plus artworks有限会社（小林 博明）

DESIGNERS 株式会社キュービスト（Q-BIST）
山田 由紀子／横井 圭子／谷本 馨／上山 三紀子／伊藤 千秋／渡辺 陽子／辛島 竜彦

COVER CG CREATOR 株式会社フロム・ソフトウェア

SUPERVISOR 株式会社フロム・ソフトウェア

発行 2005年8月25日　初版発行

発行者 久木 敏行

発行所 株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL.03-5281-5222（編集）

発売元 株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

印刷所 図書印刷株式会社

装丁 K Plus artworks有限会社

Printed in Japan

ISBN4-8402-3165-6　C0076